

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ÉTRANGER NE VOIT QUE CE QU'IL SAIT  
DOCUMENTAIRE INTERACTIF SUR LE MALI

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION  
CONCENTRATION MULTIMÉDIA INTERACTIF

PAR  
PATRICIA CHAREST MUGWANEZA

DÉCEMBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier tout le corps professoral, les chargés de cours et le personnel de soutien de l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal pour m'avoir facilité la poursuite de ma maîtrise durant mon séjour au Mali de 2004 à 2006. Plus particulièrement, je voudrais remercier :

Jean-François Renaud, mon directeur de recherche, pour son suivi attentif, sa disponibilité et sa flexibilité.

Jean-Pierre Boyer pour le suivi de ma recherche-crédation de mai 2004 à janvier 2005.

Louis-Claude Paquin pour ses commentaires inspirants émis durant les nombreux cours que j'ai suivis avec lui et pour m'avoir appuyé dans mes demandes de bourses.

Evelyne LeCalvez pour les réflexions visuelles qu'elle a su susciter en moi.

Mes collègues de la cohorte 2003 de la maîtrise en communication pour leur soutien technique lors de mon séjour au Mali, notamment Olfa Driss, Chantal Coursol et Houda BenMoussa, sans oublier Jean-Christophe Denaës pour son aide précieuse en programmation *ActionScript* et pour sa passion contagieuse pour la communication en général.

Dany Beaupré et Stéphane Larivière pour leurs nombreux conseils techniques essentiels tout au long de ma maîtrise.

Le Programme de bourses de mobilité internationale du Bureau de la coopération internationale de l'UQAM pour son soutien financier.

SUCO (Solidarité Union Coopération) pour son soutien technique lors de mon séjour au Mali.

Toutes les personnes ayant accepté de témoigner pour ce documentaire : Mahamane Maiga, Assadeck Ag Igilass, Ibrahim Ag Balla, Hady Walet Ousmane, Samou Kone, Issaka Kampo, Ibrahim ag Mohamed Assaleh, Sunko Diarra, Moussa Toure, Minata Diarra et Namase Diarra. Je voudrais aussi remercier ceux qui ont participé à la traduction des témoignages : Souleymane Cissouma, Hamidou Traore, Dossama Diarra et Ahmed Fofana.

Enfin, ma famille et mon conjoint pour leur soutien moral et financier.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I ÉNONCÉ D'INTENTION	4
1.1 Dimension sociopolitique	4
1.1.1 Vers une nouvelle représentation de l'Afrique	4
1.1.2 Vers une nouvelle grammaire des documentaires interactifs	5
1.2 Dimension esthétique	7
1.2.1 Architecture du projet : un projet en constellation	7
1.2.2 Une errance à différents niveaux	8
1.2.3 L'image	9
1.2.4 Le son	10
1.2.5 Le rythme	11
1.2.6 L'interactivité	12
1.3 Dimension éthique	14
1.3.1 L'approche communicationnelle	14
1.3.2 La force communicationnelle	15
1.3.3 Le public visé	16
1.4 Généralités sur le Mali	16

<b>CHAPITRE II</b>	
<b>COMPOSANTES DU PROJET FINAL</b>	<b>18</b>
2.1 Méthodologie et démarche de création	18
2.2 Structure globale du projet	20
2.2.1 Le carrefour	21
2.2.2 Module d'introduction au projet	22
2.2.3 Le niveau de l'errance : le superficiel	24
2.2.4 Le niveau des rencontres : l'intime	26
2.2.5 Le niveau du sensible : l'âme	27
2.2.6 L'interrelation des mondes	30
2.3 Éléments permanents de la production	31
2.3.1 Le curseur comme élément discursif	31
2.3.2 L'anneau-giratoire, symbole d'une exploration sans début ni fin	32
2.3.3 Les blocs-localisateurs, un outil de repérage	32
2.3.4 Le fond noir, source d'inspiration	33
<b>CONCLUSION</b>	<b>34</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>36</b>
<b>APPENDICE A</b>	
<b>RAPPORT D'ÉVALUATION DU PROTOTYPE (RÉSUMÉ)</b>	<b>40</b>
<b>APPENDICE B</b>	
<b>CARTOGRAPHIE DU PROJET</b>	<b>47</b>

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
2.1	Capture d'écran du carrefour	21
2.2	Capture d'écran de la première partie du module d'introduction	23
2.3	Capture d'écran de la deuxième partie du module d'introduction	23
2.4	Capture d'écran du monde Dogon au niveau <i>superficiel</i>	24
2.5	Modifications des teintes de l'image	26
2.6	Superposition d'animations graphiques	26
2.7	Capture d'écran du niveau de l' <i>âme</i>	28
2.8	Présence d'une <i>image-évocation</i> au niveau de l' <i>âme</i>	29
2.9	Exemple d'une <i>fenêtre d'appel</i>	30
2.10	L' <i>anneau-giratoire</i> (détail)	32
2.11	Exemple d'un <i>bloc-localisateur</i>	32

## RÉSUMÉ

*L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* est un documentaire interactif sur le Mali présenté sur support cédérom. Il s'agit d'une oeuvre poétique à saveur culturelle proposant une immersion heuristique de la culture malienne contemporaine, par des rencontres intimes avec certaines personnes et certains objets qui lui sont rattachés. Le documentaire permet une déambulation dans un univers malien échelonné sur différents niveaux d'exploration (le *superficiel*, l'*intime* et l'*âme*).

C'est par une grammaire interactive particulière que l'interacteur est amené à se construire une appréciation personnelle de la culture malienne. Le programme est composé de cinq mondes, qui correspondent à cinq lieux du Mali, dans lesquels l'interacteur peut se déplacer à sa guise et à son rythme. Les mondes offrent la possibilité d'approfondir l'expérience interculturelle de l'interacteur par la rencontre plus intime de quinze objets ou personnes. Le projet expérimente des modalités d'interactions entre le programme et l'utilisateur générant des moyens d'expression poétique en vue d'atteindre le public-cible au plus profond de sa sensibilité.

En somme, le documentaire tend, d'une part, à témoigner de différents aspects de la culture malienne par des stratégies d'expression poétique et, d'autre part, à repousser les limites du genre en ce qui concerne le documentaire interactif. Il s'adresse à un public adulte québécois intéressé et stimulé par les œuvres poétiques.

MOTS-CLÉS : culture, documentaire, émotion, exploration, immersion, interactivité, Mali, multimédia, poétique.

*Note : Le genre masculin est utilisé dans ce document dans le seul but d'alléger le texte.*



## INTRODUCTION

Qu'est-ce que la découverte d'une autre culture sinon la mise en relation de son propre vécu face aux situations auxquelles nous sommes confrontées dans un milieu étranger ? Un proverbe africain, utilisé comme titre de ma production, traduit cette réflexion : *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait*. Effectivement, en réaction à des situations interculturelles, l'être humain ne peut que miser sur sa propre expérience de vie. Il lui sera alors difficile d'apprécier, ou même de déceler ce dont il ignore l'existence.

Au sens anthropologique du terme, une « culture » se résume au système de valeurs, d'attitudes, de représentations et de comportements d'un groupe social donné. Ainsi, de nombreux documentaires ethnographiques cherchent à décrire des peuples étrangers, plus particulièrement en tentant d'expliquer leurs pratiques ou leurs habitudes de vie. Selon moi, la compréhension d'un peuple ne se réduit pas à cette simple étude : « La culture ne s'exprime pas seulement dans les différences de croyances, de valeurs, de normes et de modes de vie du groupe, mais aussi au niveau de l'individu, de ses façons de penser, se sentir, d'établir la communication » (Camilleri et Cohen-Émerique, 1989, p. 15). Comment alors traduire et faire émerger les facettes abstraites et invisibles d'une culture ? Comment amener *l'Étranger* à voir ou à comprendre sans expliquer ? Comment traiter d'une culture sans la stéréotyper ?

Il ne s'agit pas ici de porter un regard explicatif sur la culture, mais plutôt de trouver des moyens de la faire vivre et de l'inscrire dans la propre investigation du public-cible (Boissier, 2000). L'approche des documentaires poétiques est une piste qui a guidé la réalisation de cette production, car celle-ci préconise la qualité du regard de l'auteur sur un sujet qui est traité comme source d'émergence d'une interprétation personnelle du spectateur.

Est-il ainsi possible de pousser plus loin cette approche grâce aux nouvelles technologies ? Les médias interactifs présentent de nouveaux moyens de communication entre producteur et public-cible. Le cédérom *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* est un documentaire à grammaire interactive expérimentale, qui exploite les possibilités et les affects qu'offrent les moyens d'expression des médias électroniques. Nous stipulons qu'adapter l'approche poétique des documentaires à un support interactif proposant des méthodes d'expression visuelle, sonore et rythmique réagissant aux actions de l'utilisateur permettra de faire émerger chez celui-ci des espaces créatifs et d'ancrer des impressions personnelles à la découverte. Nous croyons que ces résultats contribueront à une meilleure appropriation de l'expérience culturelle, favorisant ainsi la rétention de l'information.

L'origine de ma recherche est ma passion pour le jeu *Myst*, développé par Rand et Robyn Miller (Cyan Worlds, inc.) et commercialisé en 1993. Ce jeu vidéo est une intrigue qui se joue à la première personne, à mi-chemin entre le jeu d'aventure et le jeu de réflexion. Il nous emporte dans une île mystérieuse dans laquelle nous pouvons nous déplacer. L'univers est créé à partir d'images de synthèse fixes. Ce jeu m'a fasciné, m'amenant à me poser la question suivante : pourquoi les stratégies de navigation interactives utilisées dans *Myst* sont encore aujourd'hui si peu exploitées dans le champ des documentaires interactifs ? Lorsque le documentaire se clame interactif, l'information reste classifiée ou compartimentée (mis à part quelques exceptions comme le docu-web *Civilités* de l'Agence Topo). La fiction reste absente et le documentaire s'apparente à une bibliothèque virtuelle dans laquelle se trouvent des sources d'informations sous différentes formes (écrites, textuelles ou audio). Pour illustrer ces modèles traditionnels, citons les documentaires *Commanding Heights : The Battle for the world Economy*, le docu-web *360 degrees: Perspectives on the U.S. Criminal Justice system* ou *Sonorama*, un documentaire interactif DVD sur les musiques et danses du Bénin. Bien qu'ils soient remarquables par leur qualité de réalisation et par la quantité massive d'informations qu'on y trouve, ces documentaires veulent absolument guider l'interacteur et éviter le plus possible son égarement. Ces documentaires sont en réalité une base de données organisées et méticuleusement classifiées pour un accès plus agréable. Mais la déambulation, le mystère, la remise en question n'est-elle pas partie intégrante de notre apprentissage, de ce qu'on appelle communément « l'école de la vie » ? Nous nous perdons, nous nous questionnons, pour mieux nous retrouver et nous comprendre. Pourquoi ne pas utiliser ces moyens dans les

documentaires interactifs ? Comment transmettre l'information de façon plus organique ? Le mérite du documentaire *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* réside dans sa capacité à capitaliser sur les acquis du multimédia interactif tout en explorant de nouvelles stratégies d'interactivité répondant à une volonté de dialogue poétique entre l'utilisateur et le programme.

Le présent document sert de complément au cédérom *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait*. Le premier chapitre explore les intentions de recherche du projet, sur les plans sociopolitique, esthétique et éthique, et dresse un portrait sommaire du Mali et de son peuple. Le second chapitre présente les composantes spécifiques du projet tout en justifiant les stratégies visuelles, sonores, rythmiques et interactives utilisées par la réalisatrice pour atteindre ses objectifs. Enfin, la conclusion du présent document fait état du niveau de réussite de la recherche-création par rapport à ses objectifs en posant un regard critique sur le projet dans son ensemble.

## CHAPITRE I

### ÉNONCÉ D'INTENTION

#### 1.1 Dimension sociopolitique

##### 1.1.1 *Vers une nouvelle représentation de l'Afrique*

Étonnamment, encore aujourd'hui à l'ère de la mondialisation, l'Afrique est toujours méconnue et largement stéréotypée dans le monde occidental. Les nombreuses guerres civiles et les désastres environnementaux et sociaux dont elle est le théâtre quotidien dans l'actualité médiatique contribuent effectivement à entretenir une vision pessimiste de la situation. Les organisations non gouvernementales à la recherche de fonds pour financer leurs actions de bienfaisance misent également sur une représentation alarmiste et pitoyable de l'Afrique. Les documentaires qui misent sur le côté « safari » et qui reflètent l'aspect « sauvage » et « vierge » du continent africain représentent un autre cas de figure. Finalement, lorsque les documentaires ou émissions se concentrent sur le plan culturel, il est fréquent de subir l'interprétation d'un réalisateur dont l'objectif principal est de décortiquer et d'expliquer tous les aspects de la culture étudiée. Dans ce contexte, comment alors atteindre une représentation plus intime de l'Afrique, qui axerait davantage son contenu sur le témoignage des êtres qui la composent plutôt que sur les analyses d'un tiers ? Dans mon travail, j'ai été en **quête de moyens d'expression qui témoignent d'une culture sans la stéréotyper**. Pour ce faire, je me suis intéressée à un pays spécifique d'Afrique de l'Ouest : le Mali.

Le projet s'inscrit dans la démarche des documentaires dits *poétiques*. Marcel Jean (2003) compare le documentaire poétique au documentaire traditionnel de la manière suivante :

En effet, si, dans le reportage traditionnel, le sujet est posé d'emblée pour être ensuite développé sous une forme apparente à la dissertation, il devient prétexte à une écriture

filmique dans le documentaire poétique, point de départ d'une pensée qui s'organise non pas « sur » le sujet, mais « à partir » de celui-ci.

Dans ce sens, *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* veut dresser un portrait sensible de la culture malienne qui vise à stimuler l'imaginaire des participants et à favoriser une interprétation personnelle à partir des rencontres proposées. Je ne prétends pas aborder le sujet de façon objective, car cela est impossible. Cependant, je veux proposer des moyens d'expressions qui favorisent l'émergence d'un point de vue personnel chez l'interacteur. Si la poésie, c'est « *ce besoin de penser autrement* » (Bonnefoy, 2001, p.313), le documentaire *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* résulte du désir de *faire penser autrement*.

Le documentaire prend forme au moyen de questionnements intérieurs naissant chez l'interacteur face à des mises en relation entre les modules du projet provoquées par le programme. Les liens qu'il établit entre les objets forgent sa perception du contenu du documentaire, ce qui constitue la base sur laquelle se construit sa compréhension de la culture. Voilà pourquoi, dans ce projet, l'accent a été mis sur les liens et les relations entre les êtres et les choses plutôt que sur l'explication et la description de ceux-ci : « Tout est lié. Tout est vivant. Tout est interdépendant. » (Traoré, 2002, p.7) disait l'auteur Amadou Hampaté Bâ, l'un des plus grands auteurs maliens à ce jour. La notion de relation a donc été étudiée comme forme dans le documentaire, qui non seulement alterne la linéarité du récit documentaire, mais qui s'adresse également au vécu du spectateur. Selon l'entretien avec Hupert Sauper, réalisateur du documentaire *Le cauchemar de Darwin*, c'est une approche cinématographique que le documentariste Jean Rouch a nommé le « cinéma de lien », soit un cinéma qui met de l'avant « l'écoute » et qui s'adresse à la sensibilité et à l'intelligence du spectateur pour comprendre au-delà du seul savoir, en montrant tout, sans rien expliquer (Sauper, 2004).

### 1.1.2 Vers une nouvelle grammaire des documentaires interactifs

Nous l'avons dit, le projet s'inscrit dans la famille des documentaires poétiques, recherchant la stimulation et l'identification affective de l'utilisateur. Plus encore, il s'inscrit dans la famille des documentaires poétiques **interactifs**. Le projet cherche donc à atteindre son intention poétique en exploitant les possibilités qu'offrent les médias interactifs.

Les documentaires interactifs, forme émergente du documentaire depuis la fin des années 1980 grâce à l'arrivée des cédéroms, ont tout d'abord exploité de manière dynamique l'organisation des bases de données traditionnelles, principalement en offrant des liens hypertextes et hypermédias. Avec l'apparition d'Internet, les documentaires s'ouvraient davantage aux intrants des internautes et rendaient possible l'apparition du documentaire expérientiel en temps réel. Dans ceux-ci, le spectateur participe à la création du documentaire en enrichissant sa base de données par ses propres expériences ou ses propres récits, que le système garde en mémoire et rend disponible par la suite (Diamond, 2003). Ces documentaires ont cependant leurs limites car ils accumulent les récits des interacteurs selon un système préétabli qui uniformise leurs intrants. De plus, la participation peut s'avérer complexe puisqu'elle peut se limiter aux seuls experts des techniques multimédias.

*L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* ne se base pas sur ce type d'intrants. Il faut donc distinguer mon projet de ce genre de documentaire interactif. Le projet ne cherche pas à être une accumulation d'enregistrements électroniques uniformisés des récits personnels des interacteurs. Plutôt, il veut permettre une découverte personnalisée issue d'une base de données préétablie créée par l'auteure, immuable dans son contenu global, mais flexible dans son dévoilement, favorisant ainsi des interprétations variées selon les actions de l'utilisateur.

Le projet veut capitaliser sur les acquis du multimédia interactif, plus particulièrement ceux des œuvres interactives poétiques ou fictionnelles, ou même de certains jeux vidéo plus portés sur la réflexion, car ces productions détiennent un vaste potentiel pour favoriser un processus plus naturel et cognitif de communication. Pensons, par exemple, à la fiction interactive *Days in a day* ou à l'animation interactive poétique *Ulysse*, qui utilisent les acquis qui nous intéressent. Bien que de plus en plus de créations interactives se proclament poétiques, il est encore rare de trouver des documentaires poétiques interactifs, mis à part quelques cas tels que le projet *[memwaEr]* de Virginie Hébert réalisé dans le cadre de sa maîtrise en multimédia interactif à l'Université du Québec à Montréal ou le docu-web *Civilités* réalisé par l'Agence Topo. Mon intention consiste à transposer et à adapter certaines stratégies utilisées dans d'autres formes de productions interactives à une production documentaire, plus particulièrement celles provenant d'œuvres

fictionnelles, immersives et poétiques. Le projet veut d'ailleurs approfondir ces stratégies en explorant de nouvelles formes d'interactivité, soit le rythme, qui enrichit et influence l'exploration spatiale et temporelle de l'œuvre.

En somme, le dessein de cette production tend vers **une recherche de cadres innovateurs de conception du documentaire interactif**. Il veut pousser plus loin les ancrages communs de la portée communicationnelle des documentaires interactifs. Le projet représente donc une plateforme expérimentale exploitant les différents moyens d'expressions que rendent possibles les médias électroniques, ce dont nous discutons dans la dimension esthétique.

## 1.2 Dimension esthétique

### 1.2.1 *Architecture du projet : un projet en constellation*

Afin de présenter à l'interacteur la culture malienne et exposer celle-ci comme un équilibre complexe entre les éléments qui la composent, il m'importait de refléter cet équilibre dans la structure même du projet. Ainsi, l'architecture globale du documentaire s'apparente à une constellation. Une constellation « se compose de plusieurs étoiles (éléments distincts) qui, par leurs relations, présentent une figure conventionnelle déterminée » (Petit Robert, 1989, p. 251). Les étoiles ne créent pas, à elles seules, la constellation. C'est la figure que les différentes étoiles permettent de tracer, donc la relation entre celles-ci, qui forme la constellation. Si l'on adopte une définition non déterministe et moins scientifique du terme, une même étoile pourrait éventuellement faire partie de plusieurs constellations, selon celui qui la regarde et suivant les liens qu'il tissera entre cette dernière et les étoiles avoisinantes. Une constellation émergerait alors d'un regard arbitraire posé sur le ciel. Mon projet s'inspire de cette métaphore, car il situe chaque personne ou chaque objet par rapport à un autre. Ce dernier découvre ainsi la culture malienne principalement dans les relations établies entre les acteurs et les objets. Chaque élément du projet n'existe donc que dans sa relation avec un autre.

Dans le projet, la fragmentation du discours documentaire et les liens entre les modules, tissés par les actions de l'interacteur, reflètent une constellation. C'est la reconstitution d'un monde découpé et les significations que l'utilisateur en retire qui permettent une lecture

personnelle et unique du documentaire. Ainsi, j'invite l'interacteur à découvrir et à s'approprier différentes bribes d'histoire, développant une perception du Mali qui lui appartiendra. En adaptant les réflexions sur l'œuvre littéraire de Proust aux créations interactives, l'on pourrait affirmer que *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* ne servirait que d'instrument afin de permettre à l'interacteur de discerner ce que, sans lui, il n'eût peut-être pas vu lui-même (Proust, 1927).

### 1.2.2 Une errance à différents niveaux

Le documentaire est avant tout une errance, une exploration sans but qui, peu à peu, nous amène à la rencontre de personnes et d'objets. Le documentaire ne cherche pas à stimuler une quête du savoir puisque l'essence du documentaire est dans le cheminement, dans le trajet, dans l'errance. C'est une poétique de l'itinéraire. Le documentaire use donc de méthodes de narration particulière en offrant la construction d'un récit qui sera propre à chacun des interacteurs et qui sera basée sur ses déambulations.

Ainsi, la valeur du documentaire ne réside pas uniquement dans l'information qu'on y trouve, mais surtout dans la manière de l'atteindre. L'expérience affective du présent documentaire et son appropriation dépendent donc de la trajectoire empruntée et de la façon de le découvrir. Je souhaite **qu'il permette une démarche exploratrice favorisant la contemplation et stimulant l'imaginaire du public visé**. L'apposition affective que l'interacteur aura par rapport au documentaire facilite une appropriation de l'information et grave celle-ci dans sa mémoire comme un souvenir vécu. Le programme devient un dispositif de rêveries qui nous rappelle des événements passés, qui forge des impressions dans notre imaginaire et que nous pouvons revivre dans le futur. C'est ce que Rousseau appelle les « impressions locales », expression reprise par Boissier :

Dans les situations diverses où je me suis trouvé, quelques-uns (sics) ont été marqués par un tel sentiment de bien-être qu'en les remémorant, j'en suis affecté comme si j'y étais encore. Non seulement je me rappelle les tems (sics), les lieux, les personnes, mais tous les objets environnants, [...], une certaine impression locale qui ne s'est fait sentir que là, et dont le souvenir vif m'y transporte de nouveau. (Boissier, 2000)

Le documentaire, en laissant des traces d'impressions locales auprès du public-cible, favorise une immersion dans l'atmosphère malienne et l'émergence d'une vision nouvelle du pays, qui pourront jaillir plus tard dans son esprit pérennisant ainsi son expérience.



Étant inspirée des écrits de Depover, de Gardianna et de Marton (1998, p. 121), j'ai déployé, pour y parvenir, le contenu du documentaire selon trois niveaux d'exploration : le *superficiel* (les lieux physiques), l'*intime* (l'interaction avec les personnes et les objets) et l'*âme* (le vécu ou les aspirations des personnages ou des objets). L'interacteur a accès à ces niveaux par ses actions sur l'interface. Cette stratification entraîne une rencontre graduelle des profondeurs de la culture malienne, comparativement à de nombreux documentaires du genre qui plaquent l'interacteur devant des intervenants et leur discours, sans transition, sans qu'on lui donne le temps d'appivoiser l'environnement. Dans les trois différents niveaux du documentaire, l'action de l'interacteur détermine l'esthétique de l'interface et permet l'accès aux ponts associatifs entre les modules. L'interacteur comprend que les gestes qu'il pose influencent le contenu ainsi que la forme du documentaire, et ce, de différentes façons selon les niveaux d'exploration.

### 1.2.3 L'image

Les discours sonore, rythmique et interactif revêtent une importance capitale dans la réalisation de la recherche-crédation. Ces moyens d'expression sont aussi nécessaires que le contenu sémantique lui-même, car ils atteignent profondément la sensibilité humaine. À chaque niveau d'exploration, ces stratégies sémantiques procurent à l'interacteur un certain degré d'émotion.

Les modalités de l'esthétique visuelle de l'interface constituent un pré-requis de l'atteinte des objectifs du documentaire poétique. Le traitement visuel a comme intention de rejoindre les particularités humaine et spirituelle de l'interacteur car « notre façon de voir dépend de ce que nous savons ou de ce que nous croyons » (Berger, 1976, p. 8).

L'image photographique domine dans le projet, car elle représente le meilleur type de représentation visuelle pour sa réalisation. D'une part, l'image photographique a le pouvoir d'amener le public à contempler de façon assez fidèle l'objet présenté. Bien que l'interacteur sait que la photographie n'est pas le réel, il la perçoit comme étant une représentation assez fidèle de la réalité. D'autre part, c'est qu'au-delà de l'impression de « réalité » qu'elles véhiculent, les images photographiques reflètent une certaine subjectivité du photographe, tout en évoquant et en réveillant les souvenirs et les

émotions du spectateur, ce qui m'intéresse particulièrement dans leur emploi. Ainsi, l'image photographique possède une forte puissance interactive, soit une interactivité psychologique, tel que discuté au point 1.2.6. de ce document.

Selon le niveau d'exploration, le discours visuel dispose de certaines particularités. Plus l'utilisateur plonge dans les profondeurs de la culture, plus l'image se charge de contenus émotifs et évocateurs. L'image photographique propose une logique sémantique et des codes visuels exploitant la couleur, la netteté, les prises de vue, la transparence et la réactivité. Une image du niveau *superficiel* a un traitement beaucoup plus près de la réalité, c'est-à-dire qu'elle montre une prise de vue au niveau épaule et use de couleurs naturelles. Elle est cadrée et centrée sur l'écran. Une image du niveau de l'*âme* est, quant à elle, plus floue, plus évocatrice. La plupart du temps en camaïeu, elle est découpée et excentrée sur le fond noir de l'interface, ses propriétés visuelles réagissent aux actions de l'interacteur. Cette intervention esthétique propose alors des images **marquantes** pour les utilisateurs : « [...] de telles images qui, lorsqu'elles refont surface, ont le pouvoir de faire renaître hors du temps des sensations, des sentiments et des pensées » (Renaud, 2003, p.23). C'est donc au niveau de l'*âme* que la relation s'établissant entre l'usager et le documentaire est la plus forte et où le visuel atteint la sensibilité de l'interacteur pour perpétuer son expérience interculturelle. Néanmoins, les images du niveau *superficiel*, même cadrées, peuvent stimuler l'imaginaire : « car c'est par l'intermédiaire du cadre, sa présence continue et transitoire, que l'espace projeté accède au statut d'espace imaginaire » (Bachler, 1999, p. 57).

Les images photographiques cohabitent à certains endroits avec des éléments illustratifs. Ces derniers jouent deux rôles : leur premier est d'être signalétique, permettant à certains éléments photographiques d'être mis en valeur et d'inciter ainsi leur découverte ; leur second consiste à stimuler l'imaginaire de l'interacteur. L'insertion d'illustrations provoque en effet une certaine distanciation chez l'interacteur, qui le dégage du simple référent et favorise ainsi l'atteinte d'une lecture plus poétique de l'image.

#### 1.2.4 Le son

Le son comble deux fonctions : une fonction émotive et une fonction signalétique. La fonction émotive réside dans le pouvoir évocateur que les ambiances sonores suscitent

chez l'être humain. Les ambiances sonores ont la capacité, telle la musique, « d'instaurer un espace de communication qui permet l'apparition de sens et la transmission d'affects » (Rossille, 2001, p.68). Je considère ainsi le son comme étant un moyen éloquent de transmettre une émotion et de faire naître une réceptivité chez l'interacteur : « Au cœur de l'écoute, il faut bien penser que notre esprit construit une représentation interne symbolique (stade cognitif) et que cette étape précède nécessairement le stade affectif. » (Rossille, 2001, p.71). Plus encore, l'univers sonore de mon projet indique la profondeur de l'exploration dans laquelle *l'Étranger* se situe. Ainsi, au niveau *superficiel*, les sons ont une connotation plus « concrète » et reflètent une ambiance sonore réaliste. Aussitôt transporté dans les niveaux de *l'intime* et de *l'âme*, les sons deviennent plus étranges, plus abstraits. Par ailleurs, dans sa fonction signalétique, le son guidera l'utilisateur vers une meilleure compréhension des effets de ses actions.

Le son contribue largement au sentiment d'étrangeté que j'ai voulu faire ressentir tout au long du documentaire. Des sons abstraits, voire mystiques, cherchant essentiellement à dépayser et à élever l'esprit de l'interacteur, placent *l'Étranger* dans un univers qui lui fait perdre ses repères pour qu'il les reconstruise en allant à la rencontre de la culture malienne, cet « autre » monde.

Dans un autre ordre d'idées, l'élément sonore comprend aussi les récits de vie proposés par le documentaire. Ils sont considérés comme éléments évocateurs même en dehors de leur contenu sémantique. Tout au long du documentaire, dans la mesure du possible, les récits de vie sont présentés en deux langues : la langue d'origine (selon l'ethnie de l'intervenant) et le français. Je tenais à ce que les interacteurs puissent autant apprécier le contenu des récits de vie que leur authenticité et leur humanité, rendues possibles par l'écoute du récit en langue maternelle. Je considère qu'une personne est plus authentique lorsqu'elle s'exprime dans sa langue d'origine, car la sonorité de sa voix et les fluctuations de son discours permettent alors davantage d'interpréter sa personnalité et ses émotions.

### 1.2.5 Le rythme

Une troisième composante de l'esthétique du projet est le rythme, ici traité comme stratégie d'expression culturelle. J'ai utilisé le rythme non seulement sur le plan sonore,

mais également sur le plan visuel afin de faire ressurgir un aspect culturel souvent négligé : notre rapport au temps.

Comme l'explique Patricia Search (1993), les interactions avec les choses et les personnes dans un monde virtuel réduisent le *feedback* perceptuel d'une communication définie dans le temps et dans l'espace. Le rythme de la communication en est ainsi affecté. Il s'agit alors de redéfinir une stratégie de communication qui n'efface pas cette qualité des échanges. Dans *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait*, des stratégies rythmiques telles qu'une « pause » dans l'exploration, une accélération dans le dévoilement du contenu, une décélération dans l'accès à l'information sont exploitées afin qu'une communication culturelle dynamique et vivante s'établisse. Le rythme traduit la continuité, la fluidité qui incite à l'exploration, ainsi que la suspension du récit qui mène à la réflexion. En somme, cette variabilité dans le dévoilement de l'information du documentaire permet non seulement de garder l'attention du public et de stimuler son intérêt, mais aussi de traduire certains aspects culturels.

#### 1.2.6 L'interactivité

La production explore des moyens d'expression visuelle, sonore et rythmique pour remplir une des exigences du projet : le désir de stimuler l'imaginaire de l'utilisateur afin de l'amener à traduire son exploration en expérience personnelle. L'interactivité est le quatrième moyen essentiel, mais non le moindre, car il est sous-jacent au succès des trois premiers dans la réalisation de cet objectif.

Nous constatons, ces dernières décennies, un engouement des chercheurs en multimédia interactif pour certaines nouvelles formes d'interactivité. La création d'espaces de plus en plus immersifs, la cybernétique ou les œuvres collectives en réseau en sont quelques exemples. Cependant, ces approches ne peuvent pas, à elles seules, représenter la solution à tous les projets interactifs. Chaque genre de production interactive doit explorer la forme d'interactivité répondant le plus efficacement à ses objectifs. Je considère que les expériences interactives menées sur les documentaires interactifs actuels sont encore déficientes, voire inappropriées. Mon désir est donc d'utiliser à meilleur escient les formes interactives souvent employées dans d'autres genres de productions pour répondre au

genre documentaire poétique. L'interactivité préconisée dans cette production cherche ainsi à provoquer un impact poétique dans la forme documentaire, en exploitant de façon plus appropriée certains moyens interactifs.

*L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* est un documentaire qui s'attarde sur l'interactivité et l'immersion de l'utilisateur dans un monde culturel. Ce projet ne vise pas une immersion au sens d'une « réalité virtuelle » totale, mais plutôt une présence mentale et affective de qualité dans le documentaire, engendrée par les gestes de l'utilisateur. Ainsi, le projet fait appel à deux types d'interactivité, selon la distinction qu'en fait Lev Manovich : une interactivité « physique » et une interactivité « psychologique » (2001, p. 71). Le projet vise à produire un équilibre entre des espaces d'interactivité plus intense, où l'utilisateur est forcé d'agir pour accéder à l'information, et d'autres environnements où l'on veut davantage faire émerger une attitude réflexive et émotionnelle face au projet.

L'interactivité physique se traduit par le mouvement de la souris effectué par l'interacteur et qui se traduit sur l'écran par le déplacement du curseur. La propriété interactive du système permet à l'usager d'avoir une incidence sur le parcours emprunté, les personnages rencontrés, le rythme de la navigation, les caractéristiques visuelles des images, la langue et le volume des récits de vie. Sans l'action de l'interacteur, l'œuvre reste figée. Cette approche transforme donc le rôle du public des œuvres interactives, « où les participants sont à la fois des acteurs de leur spectacle et spectateurs de leurs actes : *spectateurs* donc [...] » (Weissberg, 2001, p.6).

Bien que l'interactivité physique en soit l'élément déclencheur, les propriétés de l'interactivité psychologique représentent cependant les fondements de l'hypothèse régissant ma recherche-crédation. Lev Manovich définit l'interactivité psychologique comme étant « The psychological processes of filling-in, hypothesis forming, recall and identification, [...] required for us to comprehend any text or image at all [...] » (2001, p. 71-72). Il s'agit ainsi de permettre et de renforcer la présence imaginaire du spectateur dans la scène. Ma volonté est de mettre à profit les possibilités de réactivité de l'interface – structure profonde où s'organisent les flux d'informations entrant et sortant (Manzini, 1981, p. 193) – afin d'enclencher un processus psychologique chez l'utilisateur et l'inciter à poser un regard poétique, imaginatif et personnel sur un contenu. Alors que

l'interactivité physique modifie les composantes visuelle, sonore, rythmique et le contenu présenté au spectateur, l'interactivité psychologique qui en découle influence l'interprétation que le spectateur fera de l'œuvre. En d'autres mots, les stratégies d'interactivité psychologique permettent au visuel, au sonore et au rythme d'introduire un engagement psychologique plus profond. Ainsi, pour ce documentaire voulant valoriser l'expérience humaine et cherchant à placer l'individu au cœur de la fonction communicationnelle, le problème consistait à trouver la grammaire et la syntaxe d'un langage interactif permettant d'atteindre les facultés intellectuelles et émotives de l'interacteur.

Cela nous amène à parler du traitement de la navigation comme élément actif du message, car c'est à travers elle que se réalise l'interactivité. La navigation représente en quelque sorte la mise en scène du documentaire à partir de laquelle les types d'interactivité peuvent être déclenchés. Le documentaire adopte une interactivité cognitive au moyen d'une navigation qui amène l'interacteur à acquérir l'information en parcourant l'environnement proposé plutôt que par localisation directe ou adressée, comme c'est le cas dans la plupart des documentaires interactifs actuels. Au lieu de créer des interfaces qui favorisent une hiérarchisation de l'information, soit une séparation des informations dans différentes catégories ou groupes, la navigation interactive que je propose offre une accessibilité flexible et fluide à l'information dans l'environnement interactif. Plutôt que l'action de l'interacteur sur l'interface le « parachute » dans d'autres écrans fixes pour accéder à l'information, ce type de navigation permet à l'interacteur de s'approprier progressivement l'information. La composition du projet, résultat de cette réflexion, est élaborée au chapitre deux.

### 1.3 Dimension éthique

#### 1.3.1 *L'approche communicationnelle*

Mon documentaire veut amener l'interacteur à porter un regard différent sur l'Afrique en général et la culture malienne en particulier. Je ne prétends pas toutefois m'exclure de cette interprétation. Ainsi, le documentaire traduit et propose des points de vue du monde culturel malien, influencés par la relation affective que j'ai développée envers le Mali,



mais sans y insérer mes analyses. Je cherche, grâce aux stratégies sémiotiques évoquées plus haut, notamment grâce à l'interactivité entre l'interacteur et l'interface, à faire revivre ce regard personnel. L'enjeu de ce genre d'approche communicationnelle réside dans la nécessité du spectateur d'inscrire l'exploration et les rencontres dans son propre vécu, comme un souvenir personnel. La créativité, l'imagination et la mémoire du spectateur sont donc à la base d'une appréciation judicieuse du documentaire.

### 1.3.2 La force communicationnelle

Qu'en est-il maintenant de la force communicationnelle d'un tel projet ? Le système du documentaire se base sur une certaine narrativité. C'est sur ce point qu'il se distingue de plusieurs documentaires interactifs du même genre. Prenons comme exemples les documentaires interactifs *360 degrees: Perspectives on the U.S. Criminal Justice system* ou *Cités du monde* produits par TV5 : bien qu'ils proposent un contenu documentaire surprenant, l'interacteur ne se sent pas plongé dans un récit. Il est vrai que certaines stratégies d'interaction physique entre la machine et l'interacteur rejoignent les miennes (soit un accès à l'information grâce aux clics de zones sensibles mais qui, dans leurs cas, sont visiblement identifiées sous forme de boutons), elles ne permettent pas à l'utilisateur d'être transporté dans un autre monde, dans un ailleurs. Dans ces documentaires interactifs, l'interacteur est considéré comme un récepteur d'information, actif physiquement certes, mais qui n'est pas stimulé émotionnellement.

Je considère la narrativité comme un élément essentiel dans l'engagement psychologique et dans un réel dialogue entre le projet et l'utilisateur. Dans *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait*, l'espace narratif est inhérent à l'espace documentaire. L'interacteur y est d'ailleurs immédiatement plongé. Les figures du genre documentaire (les textes, les récits de vie) s'imbriquent aux figures narratives interactives (exploration à la première personne, modalité de recherche d'information, non-linéarité comme modèle de construction du récit, répétitions, parallèles et présence d'éléments ludiques) pour une meilleure appropriation de l'information. Le dialogue entre le programme et l'utilisateur est davantage pertinent dans la strate poétique du projet, où l'histoire et le récit restent en suspend, où s'ouvrent la réflexion et la création et où l'utilisateur met en marche des interprétations subjectives basées sur ce qui lui est présenté (Depover, Gardiana et

Marton, 1998, p. 121). Cette strate ouvre ainsi un espace pour des associations d'images et de sonorités, permettant à l'interacteur d'établir des ponts psychologiques sur lesquels se base l'essence du documentaire. En résumé, je ne cherche pas à utiliser la narrativité comme moyen de distraction, mais comme une stratégie essentielle pour présenter efficacement le contenu documentaire.

### *1.3.3 Le public visé*

Le projet s'adresse à un public à l'esprit lyrique, ayant la capacité d'être attentif aux connotations subjectives et d'être à l'écoute de ses émotions. Le projet cible plus particulièrement un public adulte, porté à la contemplation et à la réflexion, plutôt qu'un public jeune et avide d'actions. De plus, le documentaire veut rejoindre un groupe-cible qui ignore ou qui connaît peu le Mali.

## **1.4 Généralités sur le Mali**

*L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* porte sur le Mali, un vaste pays d'Afrique de l'Ouest, situé aux portes du désert du Sahara. Il détient des frontières communes avec le Sénégal, la Mauritanie, l'Algérie, le Burkina Faso, le Niger, la Côte d'Ivoire et la Guinée. Comme le pays ne possède aucun accès à l'océan, son économie est entièrement tournée vers la production de matières premières et l'extraction de minéraux. Aujourd'hui, le pays compte une population de 13,5 millions d'habitants.

À partir du IV<sup>e</sup> siècle, de grands empires redoutables se sont développés au Mali : l'empire du Ghana, l'empire du Mali et l'empire Songhaï. Certains d'entre eux s'étendaient jusqu'aux côtes de l'océan Atlantique. De multiples guerres saintes islamiques ont succédé à ces empires, en convertissant un peuple fondamentalement animiste. Les colonisateurs français s'y sont par la suite installés dans la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle et ce, jusqu'en 1960, année de l'indépendance du Mali. Aujourd'hui, le Mali et son peuple ont gardé des traces de la succession de ces ères historiques, adoptant une croyance majoritairement musulmane sur fond de croyances animistes et intégrant à leur vie traditionnelle un mode de vie dit « moderne ».



Choisir le Mali et sa culture comme sujet de ma production documentaire n'est pas le fruit d'un simple hasard. J'ai eu la chance de visiter à plusieurs reprises ce pays entre 1996 et 1999, et d'y séjourner de façon permanente de 2004 à 2006. Après toutes ces années, la diversité culturelle du pays ainsi que la sociabilité et l'accueil de ses habitants n'ont cessé de me surprendre. Les Maliens, se sachant descendants de grands empires réputés sur tout le continent, demeurent très fiers de leur histoire et de leur culture ancestrale. Aujourd'hui encore, ils perpétuent leur tradition, tout en l'intégrant à une certaine modernité de leur vie courante. Ils apprécient échanger sur leurs histoires de vie, leurs légendes et leurs traditions, ce qui a facilité la réalisation du documentaire.

La multitude d'ethnies que l'on trouve sur le territoire malien a également guidé mon choix. Le Mali en compte une quinzaine, aussi différentes les unes des autres. On y trouve majoritairement les Bambara, mais aussi, entre autres, les Malinke, les Sénoufo, les Touaregs (ou Tamacheq), les Songhaï, les Dogon, les Peuls, les Toucouleurs. Toutes ces ethnies se partagent le territoire de façon pacifique puisqu'elles connaissent toutes leur place et leur rôle dans la société. À ce sujet, ce qui m'a le plus interpellé et que j'ai voulu montrer autant dans le contenu que dans la forme du documentaire est la double identité des Maliens, définie d'un côté par leur identité ethnique et d'un autre côté par les valeurs communes à la « culture malienne », ou plus précisément à l'« identité humaine malienne ».

D'ailleurs, c'est sur ce dernier point que nous avons approfondi nos recherches, en mettant en relief les éléments distinctifs de chaque ethnie, tout en créant des parallèles entre les récits de vie traitant des mêmes sujets ou entre des lieux détenant des particularités physiques similaires. Comme méthodologie, j'ai utilisé des entretiens non-directifs avec les Maliens, ce qui leur laissait une entière liberté pour s'exprimer sur le sujet de leur choix. Je n'ai donc pas forcé les associations entre les récits, elles se sont plutôt créées d'elles-mêmes. C'est ce que le documentaire cherche à mettre en valeur, tout en favorisant l'expérience et le souvenir de l'interacteur. Je crois que le projet a ainsi le mérite de dégager de la société malienne autant la diversité que la ressemblance, la modernité que la tradition et le palpable que l'impalpable.

## CHAPITRE II

### COMPOSANTES DU PROJET FINAL

#### 2.1 Méthodologie et démarche de création

À l'origine, je voulais que la production *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* soit une formation interculturelle à caractère ludique. Le projet a peu à peu bifurqué vers une fiction interactive à prétention pédagogique pour finalement devenir un documentaire interactif à caractère poétique, car je refusais de faire découvrir une culture en l'expliquant.

La version finale du documentaire est le fruit de ma réflexion par rapport au questionnement suivant : tout en sachant que présenter une culture est une tâche difficile, faut-il absolument *former* le public-cible à une culture et le pousser à en obtenir la compréhension absolue ? Pourquoi ne pas plutôt donner la parole à des gens et à des objets issus de cette culture pour que le public l'interprète à sa guise, selon les divers points de vue ? L'un des objectifs étant de favoriser une interprétation de l'Afrique qui dépasse les clichés actuels de sa représentation, j'ai choisi la voie poétique comme moyen de l'atteindre.

Ainsi, les composantes du projet, soit la réalisation « matérielle » du documentaire, ont été créées de façon à favoriser une auto-découverte graduelle et cognitive de la culture malienne par l'interacteur. La collecte de l'information et du contenu de ce documentaire a suivi la même logique. Aucune scénarisation précise n'avait donc été fixée au préalable, le documentaire a émergé de mes rencontres personnelles à la suite d'un séjour de deux ans au Mali, de 2004 à 2006. J'ai réalisé mes prises photographiques de façon intuitive et

des centaines n'ont pas été utilisées. J'ai effectué mes entrevues à la suite de rencontres non provoquées, plus précisément après avoir développé des affinités avec certaines personnes au fil du temps. Le documentaire s'est donc construit par un travail de présence et grâce à la confiance que j'ai développée avec les intervenants. En effet, la majorité des intervenants qui prennent la parole dans ce documentaire sont des personnes de mon quotidien au Mali. Je ne voulais pas m'entretenir avec les intellectuels universitaires maliens, étudiants en ethnographie par exemple, qui auraient pu, certes, m'expliquer leur point de vue sur le sujet grâce à leur analyse approfondie de la culture malienne. Plutôt, je tenais à ce que ce soit des gens qui perpétuent la culture de façon naturelle, sans l'analyser, qui nous la font partager à travers leurs expériences de vie. Le projet ne prétend pas rendre compte de tous les aspects de la réalité malienne. Il représente uniquement un clin d'œil sur une société malienne complexe, à un moment précis du cours de son histoire.

Pour y parvenir, la question ouverte suivante était adressée aux interviewés pour les inciter à partager leur patrimoine culturel : « J'aimerais que vous me parliez de vous. J'aimerais aussi que vous me parliez de ce qui a forgé votre identité, c'est-à-dire ce qui vous a permis d'être qui vous êtes aujourd'hui. ». Cette question les a amenés sur des sujets aussi divers que la religion, le nomadisme, l'artisanat, les légendes, la hiérarchisation de leur société, la polygamie. Je n'interrompais à aucun moment leurs discours et mes seules interventions étaient émises en fin d'entretien, pour clarifier certaines notions qu'ils avaient soulevées dans leur récit.

*L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* laisse errer les interacteurs dans le documentaire, tout comme j'ai erré pendant deux ans au Mali. J'ai donné la parole aux gens du pays et, dans la mesure du possible, j'ai laissé parler les choses elles-mêmes. Cette approche empirique, mettant l'importance sur l'expérience et l'observation comme mode d'appréhension du réel, m'apparaissait comme la plus efficace pour être en cohérence avec la philosophie générale et les objectifs du documentaire.

En cours de réalisation, une enquête a été menée auprès d'un échantillon de seize personnes. Cette enquête a été effectuée à partir d'une version quasi-finale du documentaire afin de confirmer ou d'infirmer les choix de création. Les seize personnes,

qui étaient issues d'horizons variés, autant néophytes qu'expertes des médias interactifs, ont testé le prototype du projet et ont par la suite émis des commentaires. À partir des conclusions de l'enquête, des modifications ont été apportées au projet pour une meilleure atteinte des objectifs. Vous trouverez un résumé du rapport de cette enquête à l'appendice A de ce document.

## 2.2 Structure globale du projet

Le documentaire est composé d'un carrefour principal relié à sept modules dont six « mondes » : le monde des Dogon du plateau, le monde des Dogon de la falaise, le monde des artisans de Gao, le monde des Askia (Gao), le monde des Touaregs de Gusi et le monde des Bambara dans les environs de Kati. Le septième module, que je qualifie de module d'introduction au projet, présente le projet et le Mali de façon générale à l'interacteur. Les mondes permettent d'accéder à quinze sous-modules qui dévoilent l'âme des personnes ou des objets rencontrés dans les modules. Selon les cas, ces sous-modules renvoient au carrefour principal, ramènent au module dont ils sont issus, ou renvoient l'interacteur dans un autre monde. En tout temps, l'interacteur peut atteindre le carrefour pour changer de monde ou peut accéder au module d'introduction du projet pour avoir plus d'informations sur la région dans laquelle il se situe (*voir* l'appendice B pour la cartographie complète du projet).

Tel qu'il est expliqué précédemment, l'exploration du documentaire se fait selon trois niveaux d'exploration : le *superficiel*, l'*intime*, l'*âme*. Chaque niveau se distingue par des caractéristiques visuelles, sonores, rythmiques et interactives. L'analyse du projet final se fera suivant ces trois niveaux d'exploration, à l'exception du carrefour et du module d'introduction au projet qui seront analysés indépendamment.

À l'origine, le projet avait pour intention d'être diffusé sur Internet pour une plus large diffusion, mais les contraintes technologiques de ce support limitaient la qualité sonore et visuelle, et brisaient le rythme entre les modules. Étant donné que ces éléments sont essentiels dans la production, le documentaire interactif a été finalisé sur support cédérom pour une meilleure conservation de la qualité. Le projet use d'une interactivité basée sur un dispositif d'interface haptique par l'intermédiaire de l'activité de la souris, qui

représente par extension le geste de l'interacteur. Le documentaire a été entièrement intégré avec le logiciel Macromedia Flash MX.

### 2.2.1 Le carrefour

Le carrefour est le premier module auquel l'interacteur sera exposé. À partir du carrefour, l'utilisateur peut accéder à tous les modules de la production. C'est en quelque sorte l'élément central de la production et l'utilisateur y reviendra à plusieurs reprises. De prime abord, le carrefour a comme objectif de situer l'interacteur dans une ambiance qui lui est étrangère, donc de le placer dans une situation qui ne lui rappelle rien de connu. Cela permet de lui faire perdre ses repères dès le début de l'exploration. Cette situation traduit celle de l'entrée dans une culture étrangère. Rien n'est expliqué à l'utilisateur qui doit découvrir lui-même la « personnalité » du système. Cette introduction au projet nécessite une certaine adaptation de la part de l'utilisateur.

Visuellement, l'interface se présente sur fond noir, tout comme le reste de la production, car le noir est souvent associé à l'inconnu. Deux cercles gris de taille différente s'entrecroisent et occupent l'espace de l'écran. Sur chacun, un cerceau (nommé *anneau-giratoire*) suit la circonférence du cercle à une vitesse donnée. Les *anneaux-giratoires* permettent d'accéder à deux types d'information. L'*anneau-giratoire* du grand cercle permet un accès au module d'introduction du projet, et celui du petit cercle, plus clair et plus visible sur l'écran, permet d'enclencher le mécanisme d'accès aux différents mondes du projet. Selon l'activité qu'effectue l'interacteur sur l'*anneau-giratoire* du petit cercle, il peut faire apparaître une image



Figure 2.1 : Capture d'écran du carrefour

photographique au centre du cercle, ou faire défiler d'autres images photographiques qui correspondent à chacun des mondes. En cliquant sur ces images, l'interacteur accède au *superficiel* du monde auquel l'image correspond.

L'ambiance sonore contribue à faire surgir un sentiment d'étrangeté chez l'utilisateur. Un son d'arrière-plan aérien joue en boucle. Il donne une impression de suspension dans le temps.

Sur ce fond sonore viennent se superposer de façon aléatoire des sons plus organiques, plus rythmiques et plus africains - essentiellement dérivés de percussions - qui donnent un indice à l'utilisateur sur le lieu géographique dans lequel il est amené.

L'enquête réalisée sur le prototype du projet a démontré que le carrefour pousse l'interacteur à la réflexion. Effectivement, de nombreux questionnements surgissent chez l'utilisateur dès le carrefour : « Que dois-je faire ? », « Qu'est-ce que je fais ici ? », « Quel est mon rôle ? », « Qui suis-je ? ». La force du carrefour est que ce dernier, par son ambiance sonore et visuelle et par ses modalités d'interactivité, suggère, dès le début, un rythme de navigation et introduit des types d'action préconisés par le système (le clic, le survol ou l'attente).

En tout temps et à partir de tous les mondes, il est possible pour l'interacteur de revenir à ce carrefour. Le carrefour offrira toujours la possibilité de rejoindre chacun des mondes, même ceux déjà visités et ce, pour encourager les utilisateurs à les revisiter même s'ils croient avoir tout vu. L'évaluation du prototype a démontré qu'en y retournant, les interacteurs découvrent, dans la plupart des cas, de nouveaux sous-modules.

### *2.2.2 Module d'introduction au projet*

Il est important de noter que le contenu de ce module était très limité dans les premières versions du prototype. Il avait à l'origine simplement pour but, en un paragraphe, de présenter le titre et le nom de la réalisatrice du documentaire, et d'inviter l'interacteur à errer dans l'univers proposé. Toujours dans la perspective de ne pas influencer la pensée du public ciblé, je n'avais pas voulu pousser plus loin l'explication du projet, car je voulais favoriser la perte des repères des interacteurs. L'évaluation du prototype a toutefois démontré que les utilisateurs étaient, de façon générale, trop égarés et nécessitaient une certaine mise en contexte. Il ne faut pas oublier que le public-cible de ce documentaire peut ignorer même jusqu'à l'existence du Mali. J'ai donc choisi d'approfondir ce module pour situer le Mali par rapport au reste du monde et d'en dégager les grandes lignes historiques et sociales. Effectivement, l'atteinte des objectifs du documentaire aurait été amoindrie si l'utilisateur ne retenait qu'une impression personnelle d'une errance dans un pays dont il ignore l'appartenance et la localisation.

Ce module se déploie en deux parties. La première partie s'attarde sur le portrait historique et social du Mali en général, et la seconde partie informe sur la localisation géographique des villes ou des régions présentées dans le documentaire. Dans les deux cas, l'information est présentée de façon textuelle. Il s'agit d'information générale, que je ne voulais pas rattacher à la voix d'une personne qui aurait été perçue comme narrateur du documentaire. De courts textes sont également présents à d'autres endroits dans le projet,

notamment aux endroits qui décrivent une généralité culturelle ou qui explorent l'âme d'un objet.



Figure 2.2 : Capture d'écran de la première partie du module d'introduction

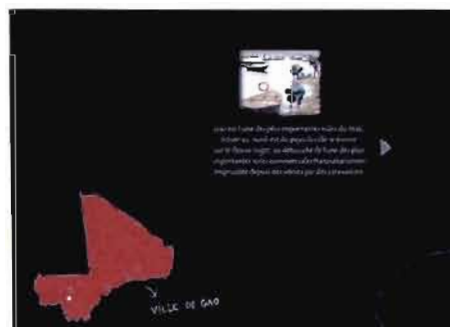


Figure 2.3 : Capture d'écran de la deuxième partie du module d'introduction

Dans la première partie, l'interacteur est invité à faire défiler le texte. Dans la seconde partie, sur laquelle figure la carte du Mali, le système suscite davantage l'activité de l'interacteur, car c'est en combinant les survols, les états d'attente et les clics que l'interacteur pourra accéder à l'information (des images photographiques et des textes sur la ville ou la région sélectionnée). Cette seconde partie est accessible en tout temps et à partir de tous les modules en positionnant le curseur dans le coin inférieur gauche de l'écran et en cliquant sur l'animation - nommée *bloc-localisateur* - qui y apparaît. Cette animation est dévoilée automatiquement au début de l'exploration d'un monde ; j'en traite de façon plus approfondie au point 2.3.3.

Dans ce module, l'engagement psychologique est peu recherché chez l'interacteur. C'est pourquoi l'ambiance sonore est davantage signalétique. Mis à part le fond musical, le son n'est utilisé que pour signifier à l'interacteur la sensibilité de l'interface face à certains de ces mouvements. L'ambiance est moins portée au mystère et à l'étrange comme elle l'était au carrefour.



### 2.2.3 Le niveau de l'errance : le superficiel

Chacun des mondes permet d'accéder à trois niveaux d'exploration dont le *superficiel* en est le premier. Il s'agit en quelque sorte de l'exploration « physique » des lieux. L'interacteur sort de l'ambiance étrange dans laquelle le carrefour l'avait placé pour se retrouver dans un endroit dont il ignore tout, certes, mais qui n'est pas totalement désorientant. Ce niveau a comme fonction d'introduire l'interacteur dans un lieu ou une



Figure 2.4 : Capture d'écran du monde Dogon au niveau superficiel

ville du Mali. Une déambulation dans ce niveau lui permet ainsi de se familiariser avec l'environnement physique, tel qu'il le verrait s'il y était en personne. Le *superficiel* se caractérise par une succession d'images dévoilées de façon saccadée et déclenchées par l'interacteur. Les séries d'images provoquent un effet de déplacement dans l'espace. Ce niveau propose diverses trajectoires à l'interacteur qu'il pourra revisiter à loisir et qui éveilleront chaque fois des impressions différentes. La répétition des visites de l'interacteur dans un même monde lui permet de vivre

un moment unique à chaque fois : « soutirer à la répétition quelque chose de nouveau, lui soutirer la différence, tel est le rôle de l'imagination ou de l'esprit qui contemple dans ses états multiples et morcelés » (Deleuze, 1968, p.103).

C'est le défilement d'images photographiques qui crée la notion de spatialité du documentaire. Le niveau *superficiel* résulte d'une mise en scène de contenus visuels prélevés sur le terrain et organisés en interface ; les images photographiques, centrées sur l'écran et reposant sur un fond noir, témoignent d'une scène de tous les jours, qu'il s'agisse d'un paysage, d'une scène de rue ou d'une habitation. L'image est peu ou pas traitée, la luminosité et les contrastes se rapprochent de ceux obtenus à la prise de vue pour refléter le plus possible la réalité. Le projet utilise la photographie car cette dernière détient une grande force, soit celle d'être une trace du réel ; beaucoup plus que peuvent l'être les images de synthèse. Sur ce point, ma réflexion rejoint celle de Boissier :

Un signe issu d'un prélèvement dans le réel, d'une cueillette ou d'une prise d'empreinte trouve aujourd'hui une réalité dans l'enregistrement photo-cinématographique et la vidéo. Le numérique ne devrait pas [...] effacer la puissance analogique de l'enregistrement optique des apparences et ses facultés de désignation d'un réel extérieur. (2000)



Les images photographiques sont placées dans un cadre, comme dessiné à la main, qui use du même style graphique que les cercles du carrefour. Ce cadre a deux raisons d'être : premièrement, le style du cadre représente une première invitation, encore discrète, à la poésie du documentaire, bien que la poésie ne soit pas la fonction première du *superficiel*. Deuxièmement, le cadre, par ses traits artistiques, met l'accent sur la limitation spatiale de la photographie. En y accordant de l'importance, j'ai voulu susciter chez l'interacteur une prise de conscience que le cadre n'est plus quelque chose qui retient, mais bien un élément « qui exclut l'invisible d'où justement le visible vient » (Ropars, 1995). En somme, en dehors du cadre, c'est notre imagination qui prend le relais.

Le défilement des images dépend de l'activité de l'interacteur car sans son activité, l'évolution du documentaire stagnerait. C'est grâce à ses actions sur certaines zones sensibles de l'image que l'interacteur fait évoluer le documentaire. Son activité permet de poursuivre le déplacement dans le *superficiel*, ou d'accéder à un niveau supérieur. L'interacteur reconnaît la présence d'une zone sensible par la transformation visuelle de l'image une fois ces zones effleurées : la région sensible de l'écran se sature en couleur et scintille. À certains endroits, que je nomme les « fourches » du documentaire, le spectateur peut poursuivre son chemin dans deux directions différentes, ce qui explique pourquoi deux personnes peuvent parcourir le documentaire sans toutefois rencontrer les mêmes personnes ou les mêmes objets.

Soulevons que le rythme du défilement des images est influencé par l'activité générale de l'interacteur. Plus ce dernier est actif sur l'écran (en tenant compte de ces déplacements sur l'écran et des clics), plus le défilement des images se fait rapidement. Le rythme d'évolution du documentaire est influencé par l'interacteur, ce qui lui permet d'explorer de façon personnelle le contenu de la production. Moins il est actif, plus le système lui permet de s'engager dans un état de contemplation et de réflexion.

Sur le plan sonore, le *superficiel* n'est alimenté que d'ambiances sonores qui se rapprochent fortement du réel : des cris d'enfants, des bêlements de moutons, des chants d'oiseau, du vent, etc. L'interacteur n'a aucune incidence sur le son à ce niveau. Des fragments de sons jouent de façon aléatoire pour former un fond sonore. Par contre, le son a aussi un rôle signalétique car un son particulier indique le survol d'une zone sensible.

#### 2.2.4 Le niveau des rencontres : l'intime

Le niveau de l'*intime* du documentaire se manifeste lorsque l'interacteur développe une relation avec une personne ou un objet représenté sur une photographie du *superficiel*. Dans le premier chapitre, j'exprimais une des critiques à l'égard des documentaires interactifs existants à savoir que l'information reste compartimentée et que les transitions entre les modules sont souvent sèches. L'interacteur est parachuté dans les récits de vie des intervenants du documentaire sans que ce dernier puisse se familiariser avec l'environnement des intervenants – première faiblesse à laquelle le *superficiel* vient palier



Figure 2.5 : Modification des teintes de l'image

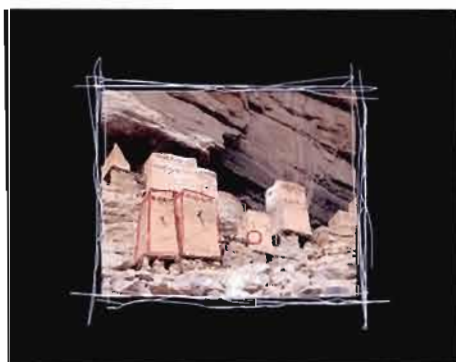


Figure 2.6 : Superposition d'animations graphiques

– et sans que le programme permette une interaction graduelle avec ces individus ou objets. Le niveau de l'*intime* vient remédier à cette deuxième faiblesse, en permettant aux usagers de tisser une relation de façon graduelle avec ces personnes ou ces objets avant d'accéder à ce qu'ils ont à raconter. C'est en se frayant un chemin jusqu'à leur parole que se construit le récit. La relation entre l'interacteur et le personnage s'acquiert par la possibilité qu'offre le système de dialoguer et d'interagir avec l'élément. L'*intime* accorde le choix à l'interacteur d'approfondir ou non cette relation selon son intérêt.

Sur le plan visuel, l'*intime* se caractérise par une modification des teintes et de la clarté de l'image photographique ou par la superposition d'animations graphiques. Les images ont tendance à devenir floues et se dédoublent, indice d'une vie intérieure et d'un secret à révéler. Ce sont les frôlements ou les clics de l'interacteur sur les objets ou personnes « réactives », donc « explorables » du documentaire, qui déclenchent

la métamorphose graphique de l'image. Cette jouabilité des propriétés visuelles de l'image répond à mon désir d'inciter l'interacteur à accéder à une dimension plus poétique du documentaire.

Les actions de l'interacteur non seulement modifient les images, mais contribuent également à une accumulation de sons qui se superposent au fond sonore du *superficiel*. Selon la personne ou l'objet convoité, ces sons peuvent être des extraits rythmiques, des sons abstraits ou des bribes de discours du personnage. Ils ont généralement une connotation bizarre. Les bribes de discours ne sont pas claires ou en langue étrangère afin que la curiosité de l'interacteur soit piquée et qu'un sentiment d'étrangeté renaisse en lui.

Autant la maniabilité des propriétés visuelles que l'accumulation des sons contribuent ainsi à faire émerger un rythme singulier d'exploration du documentaire. L'*intime* marque une pause, une transition, avant que l'interacteur se familiarise avec certains éléments du documentaire. Cette pause crée une rupture par rapport à ce que l'interacteur connaissait jusqu'alors. Ce niveau profite des potentialités de l'interactivité pour provoquer des superpositions de sons, d'images visuelles et d'animations qui affectent le rythme de navigation. Cela a comme effet d'altérer le regard que pose l'interacteur sur l'œuvre et de provoquer un espace réflexif chez celui-ci.

L'*intime* est le niveau transitoire entre le *superficiel* et l'*âme* : après avoir interagi un certain temps avec les personnes ou les objets, le système fait cheminer le spectateur vers le niveau de l'*âme*. Cette transition se concrétise par la disparition graduelle de l'image photographique et de son cadre, ce qui laisse l'interacteur face à un écran noir vide d'éléments visuels, à l'exception du cercle et de l'*anneau-giratoire* lui permettant de regagner le carrefour.

### 2.2.5 Le niveau du sensible : l'âme

Le niveau de l'âme est celui du ressenti et de l'émotion car il stimule des opérations psychiques. C'est à ce niveau que se déclenchent le plus profondément des états affectifs et des perceptions et que sont fixés les souvenirs les plus marquants dans la mémoire de l'interacteur. À ce stade, la qualité de la présence de l'interacteur dépendra plus de son engagement émotionnel que de son interactivité « physique » sur l'écran. L'*âme* témoigne de ma volonté de créer un espace de mémoire et d'évocation, où l'écoute et la contemplation sont vivement encouragées et où le temps semble être en suspens. En

matière de contenu sémantique, c'est à ce niveau que peuvent être entendus les récits de vie, les légendes ou les histoires rattachés aux objets ou aux personnes.

Visuellement, l'interface du niveau de l'*âme* se caractérise par la prédominance de l'image de l'objet ou de la personne, découpée et retirée de son environnement photographique d'origine, pour que l'interacteur y consacre toute son attention. Sa taille est prépondérante et semble vouloir déborder de l'écran. L'image est intentionnellement floue, ses teintes sont complètement dénaturées et elle est traitée en camaïeu. Les caractéristiques visuelles de l'image veulent créer dans l'esprit de l'utilisateur une image marquante.

[...] qu'est-ce qu'en fait qu'une image marquante, qui s'imprime dans l'esprit, s'insère dans notre vie, et pourquoi ? Nous savons du moins que de telles images, lorsqu'elles refont surface, ont le pouvoir de faire renaître hors du temps des sensations et des sentiments et des pensées. Elles peuvent être un petit navire qui, dans l'obscurité d'une pièce, transporte tout un monde intérieur. (Renaud, 2003, p.23).

Au-delà de l'exploration du documentaire, ces images marquantes réapparaîtraient dans l'esprit sous forme de traces mentales pour faire renaître des émotions et des impressions



Figure 2.7 : Capture d'écran du niveau de l'*âme*

chez l'interacteur. Les psychologues cognitifs appellent ce phénomène « l'imagerie mentale ». Il est associé non plus à une réalité d'un moment donné, mais à une réalité qui émerge du passé. C'est grâce à l'imagerie mentale que je compte amener l'interacteur à accumuler des souvenirs et une expérience qu'il associera dorénavant au Mali car « L'imagerie mentale fait partie du fonctionnement courant de la mémoire » (Jeannerod, 2003-2004, p.16).

D'autres éléments visuels viennent s'ajouter à la figure principale après un certain temps d'écoute. Tout d'abord, on peut y découvrir des images, qu'elles soient photographiques ou illustratives, qui permettent à l'interacteur de mieux saisir le discours de la personne ou de l'objet. Ces images, que je nomme *images-évocations* – pour adopter une formulation deleuzienne – sont liées, de près ou de loin, à l'histoire, au rôle de l'objet ou de la personne ou à d'autres éléments qui lui sont rattachés. Ces images enrichissent le discours

oral ou écrit. De plus, ce sont souvent ces images additionnelles qui, dans certains cas, font le lien entre deux mondes.

Des éléments textuels se trouvent également dans le niveau de l'*âme*, divisés en trois catégories. La première est celle des sous-titrages qui traduisent par écrit quelques extraits des récits des intervenants, car, dans certains cas, le français demeure difficile à comprendre. Je tenais à conserver le français originel des intervenants, bien qu'il soit ponctué d'erreurs, car je considère que ces déformations de la langue témoignent d'une



Figure 2.8 : Présence d'une *image-évocation* au niveau de l'*âme*

partie de leur personnalité et permettent donc à l'usager d'accéder plus intégralement à leur culture et à leur manière de penser. Je n'ai toutefois pas transcrit par écrit l'entièreté de leur discours, retenant uniquement les éléments importants du discours ou les plus difficiles à comprendre. La deuxième catégorie d'éléments textuels se rattache aux *images-évocations*. Les courts textes commentent brièvement ce qui n'est pas évident à constater uniquement avec l'image. Enfin, la troisième catégorie d'éléments textuels joue

le même rôle que les *images-évocations*. Ces courts textes n'apparaissent que par association d'idées, et enrichissent, eux aussi, le discours oral. De même que pour les *images-évocations*, ils peuvent servir de lien entre deux mondes. Un simple clic sur ceux-ci projette l'interacteur dans un autre monde traitant des mêmes thèmes.

Sur le plan sonore, le niveau de l'*âme* se caractérise par un retour à une dominance de sons étranges, mystérieux ou aériens. Le fond sonore ressemble à celui du carrefour, sur lequel se superposent les récits de vie oraux relatifs aux personnes ou aux objets. La langue de ces récits est choisie de l'interacteur, qui peut alterner entre le français et la langue maternelle de l'interviewé.

Dans la plupart des cas, à ce niveau, les modalités d'interaction entre l'interacteur et le système se caractérisent par l'adaptation organique du visuel et du sonore du tableau, qui se forme selon l'activité de l'interacteur. La figure principale de l'interface, soit l'objet ou la personne, réagit au survol du curseur. Le passage du curseur altère graduellement,

d'une part, les teintes de l'image principale et, d'autre part, la langue dominante du récit de vie. Les deux langues se superposent et l'interacteur influence le volume d'une des deux langues du récit par son mouvement. Ces modifications permettent à l'interacteur de découvrir à sa façon le discours de l'objet ou de la personne et de s'attarder sur les expressions orales et visuelles qui le stimulent le plus.

### 2.2.6 L'interrelation des mondes

Le documentaire possède des points d'ancrage à partir desquels l'interacteur peut voyager d'un monde à un autre ou d'un personnage à un autre sans passer par le carrefour. Il s'agit de ponts associatifs, qui traduisent des associations d'idées ou des associations visuelles. Le documentaire en contient neuf qui sont généralement accessibles à partir de l'âme de certains objets et de certains personnages. Nous l'avons déjà mentionné, l'accès à ces ponts associatifs se fait par les *images-évoqueries* du niveau de l'âme ou par des textes, mais ils sont également accessibles par des *fenêtres d'appel*.

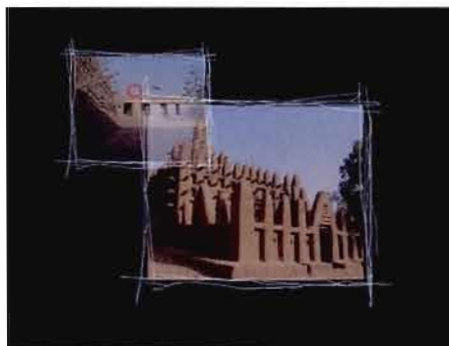


Figure 2.9 : Exemple d'une *fenêtre d'appel*

Les *fenêtres d'appel* sont en quelque sorte un vestige de ma première version de navigation du documentaire. À l'origine, le déroulement du documentaire consistait à passer d'un monde à un autre par une succession de ponts associatifs traduits visuellement par des *fenêtres d'appel*. Le carrefour, à ce stade, n'existait pas. Cependant, cette première version négligeait la profondeur des rencontres, c'est-à-dire le niveau de l'âme, alors que ce niveau détient une importance capitale dans la version

finale du documentaire. J'ai aussi réalisé que, dans cette version, il était nécessaire de détenir une certaine connaissance de la culture malienne pour comprendre les mises en relation, ce qui n'est pas le cas de mon public-cible. Toutefois, cette approche a été conservée à certains endroits du documentaire où l'association se fondait sur des éléments visuels similaires d'un monde à l'autre. Par une figure de juxtaposition d'images, l'association peut donc se produire même par un interacteur complètement étranger à la culture malienne.



Ces *fenêtres d'appel* se manifestent lorsque l'interacteur atteint le niveau de l'*intime* avec un objet. Après que l'utilisateur ait interagi un certain temps avec l'objet, au lieu que le cadre principal disparaisse pour accéder à l'*âme*, une seconde image, plus petite, se superpose dans le coin supérieur gauche. L'interacteur peut « plonger » dans ce deuxième cadre. Son activité permet d'agrandir graduellement la *fenêtre d'appel* et de faire disparaître le cadre original pour s'introduire dans le monde qu'elle représente. Cette superposition temporaire des deux cadres permet à l'interacteur de constater les similitudes. Ces ponts associatifs soulignent les liens qui existent entre différents mondes culturels du Mali.

Ces figures de juxtaposition (les *fenêtres d'appel* et les *images-évoqueries*) témoignent d'un désir d'exploiter l'idée de montage spatial désormais possible grâce au numérique, afin d'atteindre la simultanéité d'idées. Cette superposition de cadre rejoint ce que Manovich (2001, p. 272) appelle les « *multiple windows* ». Ces fenêtres superposées permettent à l'interacteur d'interpréter simultanément deux sources d'information différentes et de soulever des questionnements à partir desquels se forgeront des associations d'idées. C'est ce qui marquera le souvenir de l'expérience chez l'interacteur.

## 2.3 Éléments permanents de la production

La présente section passe en revue quatre éléments graphiques présents dans toute la production qui aident dans l'atteinte des objectifs du documentaire. Les trois premiers sont illustratifs et se marient avec les images photographiques pour symboliser la superposition de nos interprétations sur un monde « réel ». Il s'agit du curseur, de l'*anneau-giratoire* et des *blocs-localisateurs*. Le quatrième élément est le fond noir de l'interface.

### 2.3.1 Le curseur comme élément discursif

Symboliquement, le curseur représente la présence de l'interacteur dans le documentaire. Les particularités de cet élément sont de trois ordres. Premièrement, le curseur réagit aux zones sensibles de l'interface en s'animant, ce qui confirme à l'interacteur la portée de ses actions sur l'écran et permet de guider son exploration. Deuxièmement, un traitement

graphique particulier, du même style que les cadres des images et que les cercles du carrefour, lui a été attribué et traduit l'invitation de l'auteure à explorer de façon imaginative le documentaire. Troisièmement, le curseur prend une couleur différente selon les mondes. Cela est particulièrement utile lorsque l'interacteur est emmené dans un autre monde par les *fenêtres d'appel* ou les *images-évoqueries*, car la couleur du curseur lui permet de réaliser qu'il a changé de monde. Le curseur est donc utilisé comme élément discursif à part entière.

### 2.3.2 L'anneau-giratoire, symbole d'une exploration sans début ni fin

L'*anneau-giratoire* est présent dans toute la production. Il permet le retour au carrefour à tout moment de l'exploration. Ainsi, si l'interacteur se lasse du monde dans lequel il se trouve ou s'il croit avoir exploré l'entièreté de l'information disponible, il peut, en cliquant sur l'*anneau-giratoire*, retourner au carrefour pour poursuivre sa navigation. Sa forme circulaire et son mouvement symbolisent que l'exploration d'une culture n'a ni point de départ ni de fin et que l'interprétation personnelle d'une culture se construit sur la base d'une remise en question perpétuelle de notre vision des choses. Lors de l'évaluation



Figure 2.10 : L'anneau-giratoire (détail)

de mon prototype, l'*anneau-giratoire* a même été qualifié de « sauveur » par un répondant. Il sécurise ainsi l'interacteur en représentant une porte de sortie permanente qui lui évite de se sentir obligé d'aller au bout de tous les éléments présentés.

### 2.3.3 Les blocs-localisateurs, un outil de repérage

Les *blocs-localisateurs* sont des animations qui apparaissent automatiquement à l'entrée de chaque monde, au niveau *superficiel*. Ils émergent temporairement au bas de l'écran et indiquent de façon textuelle à l'interacteur dans quel lieu ou quelle région il se situe. Cette animation peut-être déclenchée à nouveau à tout moment de l'exploration en plaçant le curseur sur le coin inférieur gauche de l'écran. En cliquant sur les *blocs-*



Figure 2.11 : Exemple d'un bloc-localisateur



*localisateurs*, l'interacteur accède au module d'introduction du projet dans lequel figure une carte du Mali, tel qu'expliqué au point 2.2.2 de ce document. Ainsi, l'interacteur peut situer le monde dans lequel il se trouve par rapport aux autres mondes et au pays. Le système gère la provenance de l'interacteur et, lorsque ce dernier sort du module d'introduction, il est automatiquement redirigé vers le monde d'où il provenait.

#### 2.3.4 *Le fond noir, source d'inspiration*

L'entièreté du visuel du documentaire se base sur un fond noir qui occupe tout l'espace de l'écran. C'est sur ce fond noir que s'apposent les éléments visuels discutés tout au long du présent chapitre. À première vue, l'on pourrait croire que ce fond noir n'est qu'esthétique, ou qu'il est tout simplement un espace vide que l'on n'aurait su remplir adéquatement, mais on aurait tort de penser qu'il n'a aucun rôle dans l'atteinte des objectifs de cette production. Le fond noir est un espace détenant des possibilités infinies, car il permet à l'interacteur de faire errer son esprit. L'espace « vide » n'est donc pas considéré comme une façon de séparer ou de catégoriser les informations, comme c'est le cas dans la plupart des interfaces traditionnelles, notamment dans les pages des sites Internet. Plutôt, il est ce qui unit deux éléments visuels grâce aux pensées de l'interacteur, ou établit le lien entre le programme et l'interacteur. Il joue alors un rôle actif dans la stimulation de l'imagination de l'interacteur, car il permet au spectateur de remplir l'espace avec sa propre expérience. De plus, plus particulièrement dans le niveau de l'*âme*, de ce fond noir peuvent émerger de nouveaux éléments visuels ou sonores, à la surprise de l'interacteur. Comme le mentionne Patricia Search (2002, p.8) : « The space represent an active area in which events, the actual and the possible, come and go. It represents a place where the user can integrate ideas and relationships [...], a place where something comes out of nothing ».

## CONCLUSION

Qu'en est-il maintenant de l'atteinte des objectifs de création ? *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* a-t-il su, par sa grammaire interactive, stimuler des espaces créatifs dynamiques, des impressions locales chez l'interacteur ? Ces espaces créatifs lui permettent-ils de comprendre davantage les notions culturelles et ce, sans ressentir un préconçu de la part de la réalisatrice ? La méthode poétique est-elle plus appropriée pour témoigner d'une culture ? Le projet élargit-il les cadres de conception du documentaire interactif ? Il est difficile de donner une réponse complète à tous ces points, car aucune enquête extensive permettant de prouver la portée communicationnelle du documentaire n'a été réalisée. Néanmoins, l'évaluation du prototype ainsi que les constats réalisés à la suite des recherches et des lectures de l'auteure permettent de dégager quelques tendances et de les soutenir.

Concernant l'implication émotionnelle et personnelle de l'interacteur, l'enquête du prototype a démontré que le public-cible développait une certaine relation avec le projet, donc par extension, avec les sujets présentés. Dans certains cas, des questions que posait l'interacteur étaient directement adressées aux personnages ou aux objets présentés. Ces réactions, surtout remarquées au niveau *intime* de l'exploration, démontrent qu'un dialogue « interpersonnel » s'installait entre les personnages du documentaire et l'interacteur. Le contenu pouvait toucher l'interacteur au point où la machine semblait disparaître pour ne laisser place qu'au dialogue. Cela prouve que le dialogue n'apparaissait pas, aux yeux de l'interacteur, comme étant un dialogue entre les interviewés et la réalisatrice du documentaire, mais plutôt comme étant un dialogue entre les personnages (ou objets) et l'interacteur. De plus, le documentaire a atteint la sensibilité de la majorité du groupe-témoin. Les personnes enquêtées ont fréquemment ressenti des sentiments qui montrent que ces derniers ont réellement pris le temps de se projeter dans le vécu des personnages et d'engager une réflexion comparative de leurs conditions de vie, ce qui pour l'auteure est un résultat probant. De plus, les mots-clefs « intime », « honnête »,

« profond », « subjectif » utilisés par les enquêtés pour résumer le projet témoignent de la portée émotionnelle de l'expérience interactive.

Par ailleurs, le projet dépasse-t-il les limites de conception des documentaires interactifs actuels ? Propose-t-il une grammaire interactive innovatrice ? Selon moi, la création a su capitaliser sur des pratiques déjà existantes tout en approfondissant des stratégies encore sous-exploitées. Prises de façon individuelle, les stratégies visuelles, sonores ou interactives avaient déjà été explorées, mais je crois que c'est l'exploitation mixte de ces différentes stratégies qui représente la spécificité de l'œuvre. Surtout, c'est la capacité du documentaire de transposer et d'adapter de façon adéquate des astuces interactives propres aux jeux vidéos et aux fictions interactives dans un documentaire qui le positionne comme étant un projet innovateur proposant une nouvelle grammaire des documentaires interactifs.

Néanmoins, quelques aspects présents au moment de la conceptualisation du projet n'ont jamais vu le jour. Je pense notamment à la possibilité de présenter les souvenirs de l'interacteur à l'intérieur du projet par l'interférence d'images provenant de son univers culturel. D'autres n'ont pas été suffisamment exploités, comme le rythme de défilement des images au niveau *superficiel* qui aurait pu être plus réactif aux mouvements de l'interacteur. Cette exploitation rythmique du système existe dans la version actuelle, mais n'est pas, à mon avis, suffisamment approfondie. En l'exploitant davantage, l'interacteur aurait la possibilité de naviguer de façon encore plus organique dans l'espace, ce qui aurait pu faire émerger plus de poésie dans le *superficiel*. Je pense que la création a toutefois la capacité d'inciter les documentaristes poétiques à utiliser de moyens d'expression interactifs pour atteindre leurs objectifs. Il a aussi la capacité d'encourager l'utilisation de moyens narratifs et poétiques dans le documentaire interactif.

En définitive, le documentaire interactif *L'Étranger ne voit que ce qu'il sait* est loin d'être un discours moraliste car c'est une production en quête d'humanité. Il tente de provoquer des impressions chez l'interacteur plutôt que de lui donner des réponses ethno-centrées. Par les stratégies interactives, il stimule l'imaginaire de l'interacteur en le plaçant dans la peau d'un *Étranger* se trouvant dans un milieu inconnu et en lui faisant prendre conscience des éléments qui constituent la base d'une culture. Le projet ouvre en somme un dialogue avec l'autre pour se libérer du préconçu.

## BIBLIOGRAPHIE

- Albert, Odile et Laurence Flécheux. 2000. *Se former à l'interculturel*. Paris : C. L. Mayer, 140 p.
- Bachler, Odile. 1999. « Cadre et découpage spatial ». *Champs visuels : Penser, cadrer : le projet du cadre*, no 12-13 (janvier), p. 57-63.
- Barboza, Pierre. 2002. « Fiction narrative, métarécit et unités intégratives ». In *Théories du récit interactif et « image actée » : Actes de la table ronde # 1 des journées d'études du séminaire* (S.l., 7 juin 2002). Université Saint-Denis Paris 8. Publication disponible sur Internet. Consultée en avril 2004. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/pierre.htm>
- Berger, John. 1976. *Voir le voir*. Paris : a Moreau, 175 p.
- Boissier, Jean-Louis. 2000. *Moments de Jean-Jacques Rousseau*. Paris : Éditions Gallimard. Publication disponible sur Internet. Consultée en juillet 2006. <http://www.ciren.org/ciren/productions/moments/boissier.html>
- \_\_\_\_\_. 2001. « Visibilité, lisibilité, jouabilité ». *Revue d'esthétique : autres sites, nouveaux paysages*, no 39, p. 41-48.
- Bonnefoy, Yves. 2001. « La parole poétique ». In *Qu'est-ce que la culture ?*, sous la dir. de Yves Michaud, p. 310-317. Mayenne (France): Éditions Odile Jacob.
- Camilleri, Carmel et Margalit Cohen-Emerique (dir. publ.). 1989. *Chocs de cultures : Concepts et enjeux pratiques de l'interculturel*. Paris : L'Harmattan, 398 p.
- Caquelin, Anne. 2002. « Existence-fiction ». *Revue d'esthétique : existence-fiction*, no 42, p. 5-8.
- Chagnon, Johanne. 2001. « En réseau et hors du commerce ». *Archée* (juin), section critiques et section cyberthéorie. Publication disponible sur Internet. Consultée en avril 2004. <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=161>
- Cohen, Jean-Paul et Manthia Diawara. 2001. *Mali Kow. Un monde fait de tous les mondes*. Montpellier (France) : Indigène éditions, 123 p.
- Dall'armellina, Luc. 2003. « Contextes de l'e-narratif ». *Archée* (février), section critiques et section cyberthéorie. Publication disponible sur Internet. Consultée en février 2004. <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=194>

- Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et répétition*. Dans Boissier, Jean-Louis. 2000. *Moments de Jean-Jacques Rousseau*. Paris : Éditions Gallimard.  
Publication disponible sur Internet. Consultée en juillet 2006.  
<http://www.ciren.org/ciren/productions/moments/boissier.html>
- Depover, Christian, Max Gardianna et Philippe Marton. 1998. *Les environnements d'apprentissage multimédia*. Paris : L'Harmattan, 264 p.
- Diamond, Sara. 2003. « Avancée : Histoire intégrée du documentaire numérique et interactif ». Trad. de l'anglais par Eve Renaud. *Horizon Zero : Témoigner*, no 9 (Juin-juillet). Publication disponible sur Internet. Consultée en juillet 2005.  
<http://www.horizonzero.ca>
- Dieterlen, Germaine. 1951. *La religion Bambara*. Paris : Presses Universitaires de France, 240 p.
- Dubois, Phillippe. 1990. *L'acte photographique et autres essais*. Paris : Nathan, 309 p.
- Dunn, Geoffrey. 2004. « Deconstructing documentary : Theory and practice in Documentary Film and Photography ». Thèse de doctorat, Santa Cruz, University of California, 307 p.
- Gargani, G. Aldo. 2002. « Narrativité et existence ». *Revue d'esthétique : existence-fiction*, no 42, p. 49-55.
- Gaudio, Attilio. 1988. *Le Mali*. Paris : Éditions Karthala, 267 p.
- Gauthier, Benoît (dir. publ.). 1987. *Recherche sociale. De la problématique à la collecte de données*. Sillery (Qué.) : Presses de l'Université du Québec, 535 p.
- Geertz, Clifford. 1986. *Savoir local, savoir global*. Paris : Presses Universitaires de France, 293 p.
- Gheerbrant, Denis et Josette Sultan. 1998. « Dans le suspend du regard, l'acte de filmer. Entretien avec Denis Gheerbrant ». *Champs visuels : Ce corps incertain de l'image*, no 10 (juin), p. 167-174.
- Hébert, Pierre. 1991. « Critique de l'idéologie hypermédiatique ». *24 images : Médias et idéologie*, no 54 (printemps), p. 8-12.
- Hébert, Virginie. 2001. « [memwaEr] ». Document d'accompagnement présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication concentration multimédia interactif, Montréal, Université du Québec à Montréal, 70 p.
- Jean, Marcel. 2003. « La situation québécoise. Le documentaire d'auteur en quatre temps ». *Horizon Zero : Témoigner*, no 9 (Juin-juillet). Publication disponible sur Internet. Consultée en juillet 2005. <http://www.horizonzero.ca>
- Jeannerod, Marc. 2003-2004. « De la vision à l'imagination ». *Sciences humaines : Le monde de l'image*, no 43 (décembre 2003, janvier-février 2004), p. 14-17.

- Keil, Charles et Steven Feld. 1994. *Music Grooves : Essays and Dialogues*. Chicago : University of Chicago Press, 410 p.
- Le Petit Robert. Ed. 1989. Paris : Dictionnaire Le Robert.
- Lefèvre, Claude. 1972. *Pays Dogon*. Paris : Édition du Chêne. 162 p.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 354 p.
- Manzini, Ezio. 1990. *Artefacts : vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*. Trad. de l'italien par Adriana Pilia. Paris : Éditions Domus Academy, 254 p.
- Maas, Pierre et Geert Mommersteeg. 1992. *Djenné. Chef-d'œuvre architectural*. Paris : Édition Karthala, 224 p.
- Merzeau, Louise. 1998. « Traiter l'intraitable ». *Champs visuels : Ce corps incertain de l'image*, no 10 (juin), p. 176-181.
- Miller, Rand, et Robyn Miller. 1993. *Myst*. CD-ROM. Production Cyan, Inc.
- Proust, Marcel. 1992. *Le temps retrouvé*. Dans Jean-Louis Weissberg. 2000. *Récit, geste et présence (à propos de 18 :39)*. Publication disponible sur Internet. Consultée en février 2004.  
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/1839Weiss.htm>
- Renaud, Nicolas. 2003. « L'évidence du monde. Complicité du cinéma avec le corps, l'imaginaire et la réalité ». *ETC Montréal : L'effet filmique*, no 63 (sept., oct., nov.), p. 19-23.
- Risset, Jean-Claude. 1998. « Perception, environnement, musiques ». *inHarmoniques : Musique et Perception*, no 3 (mars), p. 10 à 42
- Robert, Pierre. 1999. « En définitive, qu'est-ce que l'interactivité ? ». *Archée* (janvier), section cyberthéorie. Publication disponible sur Internet. Consultée en février 2004.  
<http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=12>
- Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire. 1995. *L'idée d'image*. Dans Roy, Lucie. 2000. « Perception d'image ». *Visio : La catégorisation perceptive : les frontières du Soi et de l'Autre*, no 2, vol. 5 (printemps), p.171-178.
- Rossille, Frédéric, et Françoise Russo-Marie. 2001. *Émotion et musique*. Paris : EDK, 116 p.
- Rouch, Jean. 2000. « L'ethnographe et le cinéaste : un « véloportrait » des origines ». *Afrique Contemporaine*, no 196 (octobre-décembre), p. 5-11.
- Sauper, Hupert. 2004. *Le cauchemar de Darwin*. DVD. Mille et une production.
- Search, Patricia. 1993. «The rhythm & structure of multicultural communication». *Media Information Australia*, no 69 (août), p.62-69.

\_\_\_\_\_. 2002. *The Metastructural Dynamics of Interactive Electronic Design*. Australia : Common Ground Publishing Pty Ltd, 15 p. Publication disponible sur Internet. Consultée en avril 2004. <http://LearningConference.Publisher-Site.com/>

Sicard, Monique. 2003-2004. « La naissance de l'imagerie scientifique ». *Sciences humaines : Le monde de l'image*, no 43 (décembre 2003, janvier-février 2004), p. 52-55.

Traoré, Aminata. 2002. *Le viol de l'imaginaire*. Paris : Actes Sud, 216 p.

Weissberg, Jean-Louis. 2001. « L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique ». *Multitudes : Mineure : agencements subjectifs posés sur l'Internet*, no 5 (mai). Publication disponible sur Internet. Consultée en février 2004. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/seminaction/seminaires/txt99-00/1839Weiss.htm>

#### Œuvres interactives citées

Agence Topo. *Civilités*. Consultée en mars 2004. <http://www.agencetopo.qc.ca/civilites>

François-Romain Dumont. 2004. *Sonorama*. DVD-ROM. Cosmonote Production Interactive.

James Joyce. *Ulysse*. Consultée en juillet 2006. [http://archives.arte-tv.com/static/plokker/ulyse/index\\_fr.htm](http://archives.arte-tv.com/static/plokker/ulyse/index_fr.htm)

PBS. *Commanding Heights : The Battle for the world Economy*. Consultée en juillet 2006. <http://www.pbs.org/wgbh/commandingheights/lo/index.html>

Picture Projects. *360 degrees: Perspectives on the U.S. Criminal Justice system*. Consultée en juillet 2006. <http://www.360degrees.org>

TV5. *Cités du monde*. Consultée en juillet 2006. <http://www.cites.tv/citesdumonde/accueil.php>

Une Heure Cinq. *D.I.A.D. Days in a day*. Consultée en juillet 2006. <http://www.daysinaday.com>



## APPENDICE A

### RAPPORT D'ÉVALUATION DU PROTOTYPE (RÉSUMÉ)

*NOTE : Cette évaluation s'est déroulée en novembre 2005. Il faut consulter cette section tout en gardant à l'esprit que la version du documentaire dont il est question dans cet appendice n'est pas la version finale. Suite à l'enquête, des solutions ont été apportées aux faiblesses soulevées dans cette évaluation pour une meilleure atteinte des objectifs de création.*

#### A.1 PROTOCOLE D'ENTENTE

##### A.1.1 Méthode d'évaluation

Le prototype du projet a été testé par 16 personnes au courant du mois de novembre 2005. Les personnes enquêtées ont expérimenté le prototype de façon individuelle dans une petite salle fermée et dans le noir. Les usagers étaient libres de naviguer aussi longtemps qu'ils le souhaitent, la durée d'exploration du projet étant utilisée comme indice d'intérêt et de facilité d'appropriation du projet par l'utilisateur. L'exploration du prototype était observée par l'auteure, placée en arrière des enquêtés de façon à voir l'écran de l'ordinateur, afin de récupérer certaines informations nécessaires à l'enquête. À la fin de leur expérimentation, les personnes convoquées étaient invitées à remplir individuellement le questionnaire d'évaluation de façon écrite.

##### A.1.2 Échantillon

Les 16 personnes enquêtées ont été choisies en considérant les facteurs suivant : le sexe, le niveau de connaissance sur le Mali et le niveau de connaissances en informatique. L'échantillon était constitué de 6 femmes et 10 hommes dont 5 néophytes de l'informatique, 4 intermédiaires, 3 initiés et 4 experts en informatique. Deux personnes sont maliennes, 13 vivent au Mali, dont 8 depuis plus de huit mois, et une personne connaît très peu le pays. La totalité du groupe détenait un intérêt envers les documentaires, dont 6 affichaient un intérêt prononcé. Finalement, la majorité du groupe affirmait avoir une grande imagination, ce qui, selon l'auteure, favorise l'appropriation du documentaire par les personnes enquêtées.

##### A.1.3 Survol des questionnaires

Deux formulaires d'enquêtes ont été élaborés pour l'évaluation du prototype : une grille d'évaluation du prototype destinée à être remplie par les personnes enquêtées et un formulaire d'observateur rempli par l'auteure.

La grille d'évaluation du prototype était composée de 28 questions, qualitatives et quantitatives. Une première section cherchait à définir le profil de l'utilisateur. Une seconde section avait pour but d'évaluer l'appréciation du prototype dans ses dimensions visuelle, sonore, textuelle et rythmique ainsi que d'évaluer la facilité de navigation. Une troisième section visait à déceler les types de relations qui s'étaient créées entre les enquêtés et les personnages ou objets du documentaire, les

émotions ressenties lors de l'exploration mais aussi l'appropriation des éléments culturels présentés. Une dernière section cherchait à vérifier la réussite communicationnelle du projet. Le questionnaire laissait en dernier lieu un espace pour les commentaires généraux des interacteurs qui ont, dans la plupart des cas, utilisé cet espace pour formuler des propositions d'amélioration du prototype.

Le formulaire d'observateur était rempli par l'auteure du projet. Ce questionnaire était composé d'une quinzaine d'espaces cherchant à rapporter le comportement et le parcours des utilisateurs durant l'exploration. Les comportements des utilisateurs étaient recensés tels que le mouvement du curseur, la fréquence des clics, le temps et la facilité de navigation, le parcours, les blocages ainsi que la posture. Un espace était aussi dédié à la transcription des commentaires oraux des utilisateurs pendant et après l'exploration du prototype.

## A.2 ANALYSE DES RÉSULTATS : FORMULAIRE D'OBSERVATION

### A.2.1 Temps global de navigation

Le temps de navigation moyen du prototype était de 32 minutes. Le temps maximum d'exploration a été de 50 minutes, l'exploration la plus courte a duré 15 minutes. Compte tenu de l'objectif de l'auteure qui est de maintenir l'interacteur dans le documentaire pendant au moins 20 minutes, le résultat de l'enquête s'avère donc positif.

Ceux qui ont saisi que les mondes détenaient plusieurs avenues sont généralement ceux qui ont navigué le plus longtemps. Cependant, un long temps de navigation était, dans certains cas, dû à une incompréhension du mécanisme de navigation. Des mouvements restreints du curseur dans l'espace, jumelé à une attente systématique de réactions de la part du système informatique ont eu comme effet d'étirer le temps d'exploration chez 2 personnes.

L'enquête a également démontré qu'en moyenne, les utilisateurs maintenaient le même temps de halte aux images d'arrêt de la sphère superficielle en début et après 15 minutes d'exploration, soit de 14 secondes. Par contre, cette période de temps n'était pas consacrée à la même activité. En général, au début de l'exploration, les utilisateurs adoptaient une attitude d'attente face aux images d'arrêt, mais après 15 minutes, ils consacraient ce temps à balayer la surface de l'image à la recherche de zones sensibles. Ce comportement décèle que les utilisateurs avaient acquis une meilleure compréhension du programme après 15 minutes.

### A.2.2 Parcours

Le projet se définissant en partie comme étant une errance dans la culture malienne, le parcours emprunté et la profondeur de la découverte étaient ainsi observés. Le documentaire, au stade du prototype, offrait aux utilisateurs cinq mondes : les Dogons du plateau, les Dogons de la falaise, les Askia de Gao, le marché des artisans de Gao et les environs de Gusi. Treize rencontres étaient disponibles, dont 8 rencontres avec des objets culturels et 5 rencontres avec des personnages maliens. Quatre *fenêtres d'appel*, qui permettent d'atteindre d'autres mondes sans transiger par le carrefour principal, étaient également disponibles. Le nombre de mondes explorés, le nombre de personnages ou d'objets rencontrés, le nombre de *fenêtres d'appel* croisées étaient comptabilisés par l'auteure lors de l'observation dans le but d'évaluer la facilité d'accès aux différentes sections du projet.

Seulement 3 personnes n'ont pu accéder à la totalité des mondes, ce qui signifie que l'accès aux différents mondes était relativement facile. Par contre, les rencontres intimes avec les personnages et les objets étaient plus limitées, soit en moyenne 4 par visiteur. Deux personnes n'ont fait aucune rencontre intime ou n'ont pu accéder au niveau de l'âme des personnages ou des objets, ce qui a eu des répercussions considérables sur leur appréciation du projet.

De façon générale, au niveau du carrefour principal, les utilisateurs avaient une forte tendance à cliquer sur l'*anneau-giratoire* du grand cercle, menant toujours à une page fixe d'introduction au

projet, avant de s'intéresser à l'*anneau-giratoire* du petit cercle qui permet l'accès aux mondes. Cela provoquait une certaine frustration chez des personnes au tout début de l'exploration.

Autre remarque, dans la sphère du *superficiel* des mondes, les utilisateurs se servaient à plusieurs reprises inutilement de l'anneau-retour, cet *anneau-giratoire* qui permet en tout temps de revenir au carrefour principal. Alors que l'anneau en question vise à être utilisé à la fin des témoignages ou lorsque l'utilisateur retombe pour une seconde fois dans un monde qu'il ne souhaite pas redécouvrir, il était souvent utilisé immédiatement en rentrant dans les mondes, ou, plus rarement, avant la fin des récits de vie des personnages. Cet anneau a été même qualifié par un enquêté de « sauveur ».

L'enquête a permis d'identifier les endroits particulièrement difficiles à surpasser. Parmi ceux-ci la rencontre de la mosquée et le mur des crânes dans les pays Dogon, ainsi que le face à face avec l'artisan touareg dans son atelier.

#### A.2.3 Navigation des interacteurs

En recensant les comportements de navigation des internautes, l'auteure cherchait à vérifier si le programme influait sur le comportement de ceux-ci mais aussi si leur comportement influait sur l'exploration du programme.

L'enquête a montré que les internautes effectuant peu de mouvements de curseur sur l'écran avaient beaucoup de difficulté à saisir le mécanisme de navigation. Pour les autres, ils réalisaient que le programme était également influencé par le frottement du curseur sur certaines zones sensibles au cours des 15 premières minutes et modifiaient en conséquence leur comportement face à une image d'arrêt. Trois personnes ont donc considérablement élargi leurs mouvements sur l'écran à la recherche de ces zones sensibles pendant ce laps de temps.

Avant de saisir que le frottement était l'origine de la réaction du système, les internautes avaient tendance à cliquer lors du grossissement de la souris et non de s'y frotter. Un enquêté s'est particulièrement plaint de cette stratégie de navigation la trouvant trop différente des habitudes de la plupart des gens.

Lors de blocages de plus de 30 secondes aux images d'arrêt, la solution la plus fréquemment adoptée par les interacteurs a été de cliquer sur l'anneau-retour (9 cas sur 14). L'autre comportement adopté était un état d'attente qui a entraîné, dans certains cas, entre 2 à 6 minutes d'immobilité.

#### A.2.4 Comportements physiques des interacteurs

Les personnes enquêtées maintenaient en moyenne une distance d'environ 40 cm de l'écran. Le seul constat concret que cette observation a révélé est que, pour deux personnes, les textes étaient écrits trop petits. Ces derniers se rapprochaient considérablement de l'écran lorsque des textes apparaissaient.

Autre constat intéressant, 7 personnes sur 16 ont eu comme réflexe d'enlever leur main droite de la souris lors de l'écoute des récits de vie (au niveau de l'âme). Cette réaction était, pour 5 d'entre elles, accompagnée d'un mouvement de la tête : certains détachaient leur regard de l'écran pour tendre l'oreille, pour baisser la tête ou pour la pencher sur le côté. Ce comportement démontre un intérêt à écouter de façon attentionnée les témoignages.

Le mouvement de la tête de 4 enquêtés ont démontré un réel agacement lors des blocages. Ces personnes secouaient alors leur tête de gauche à droite.

#### A.2.5 Commentaires pendant la navigation

De nombreux commentaires oraux ont été exprimés lors de la navigation, bien qu'aucune réaction ou réponse n'était permise par l'auteure. De nombreux commentaires faisaient référence à un malaise des utilisateurs face à la non-maîtrise du système de navigation, ou reflétaient un sentiment de culpabilité chez certains utilisateurs qui pensaient avoir effectué des mouvements ayant perturbé le

système. Émanaient également des enquêtés des commentaires faisant référence à l'appréciation visuelle ou sonore du documentaire, ou des définitions du projet.

Les interventions les plus intéressantes sont les questions ou commentaires adressés directement à l'ordinateur, mais qui, par extension, étaient adressés aux personnages. Des interventions telles que « *Salut ! Ça va ?* » ou « *Ah bon ? Merci pour l'information* » étaient directement dirigées vers un artisan. Les enquêtés adressaient aussi la parole aux personnages ou aux objets pour les inciter à s'animer ou à parler : « *Elle veut pas parler la mosquée ?* » ou « *Allez, travaille !* ». Ces commentaires démontrent l'effet qu'ont les paroles de certains personnages ou les images d'objets en gros plan sur les interacteurs. Selon l'auteure, cela représente l'atteinte d'un des objectifs du documentaire, soit celui de provoquer une relation intime entre l'interacteur et les personnages maliens.

### A.3 ANALYSE DES RÉSULTATS : GRILLE D'ÉVALUATION

#### A.3.1 *Appréciation générale du projet*

De façon générale, l'évaluation générale du prototype s'avère positive. Dix enquêtés, soit la majorité, ont évalué le projet à 4 sur une échelle de 1 à 5, où 5 représente l'excellence. Dans le même sens, 15 des 16 personnes enquêtées recommanderaient l'exploration de ce documentaire à une personne cherchant à vivre une expérience de la culture malienne.

#### A.3.2 *Appréciation visuelle*

Selon l'enquête, le visuel est définitivement un des points forts du documentaire. Quinze des seize enquêtés ont considéré le visuel comme excellent ou très bon. À telle enseigne qu'une des personnes enquêtées a jugé le visuel trop prédominant, ce qui, à son avis, réduisait l'attention portée au contenu. Sur le plan visuel était également évalué la lisibilité des textes, qui a été critiquée par certains affirmant avoir eu de la difficulté à les lire et qui suggèrent d'augmenter la taille du caractère.

#### A.3.3 *Appréciation sonore*

Bien que l'aspect sonore du projet fût apprécié par la majorité des enquêtés, son appréciation reste nuancée. L'ambiance sonore fut considérée comme excellente ou très bonne par 11 des 16 enquêtés, mais le volume des sons était plus critiqué : 6 personnes ont considéré leur appréciation du volume des sons comme faible ou moyen. Non seulement un travail de calibrage sonore est à effectuer, mais aussi les choix sonores sont à revisiter et à enrichir dans certains cas, notamment dans le carrefour principal.

#### A.3.4 *Appréciation de la navigation*

L'enquête a soulevé une grande difficulté de navigation de la part du groupe-témoin. Les enquêtés ont tous considéré la navigation très difficile, difficile ou moyennement facile, et 15 personnes sur 16 ont mentionné ne pas savoir ce que l'on attendait d'eux pour avancer dans l'exploration du projet. Les difficultés de navigation ont aussi été des observations récurrentes dans la section des commentaires. Par contre, le concept en soi de navigation a été très apprécié dans son ensemble mais il s'agirait d'en faciliter la compréhension. De toute évidence, il s'agit d'un élément du projet à améliorer. Cependant, l'auteure ne veut pas une navigation trop facile pour renforcer l'idée que le vrai sens d'une culture se découvre avec difficulté et qu'il faut être réellement attentif aux différentes situations et indices pour en saisir la profondeur. Certains l'ont saisi, mais l'enquête a révélé que la difficulté était trop grande et avait un effet trop négatif et désagréable pour les utilisateurs.

#### A.3.5 *Appréciation de l'interactivité*

La qualité interactive du documentaire fut un élément fort du projet selon les interacteurs, bien qu'ils aient trouvé cette interactivité difficile à saisir ou pas assez immédiate. Le fait que le projet a été testé sur une machine ayant un processeur un peu lent (400 MHz) influençait négativement l'appréciation du projet par les personnes enquêtées en raison du délai de réaction. Toutefois,

l'interactivité fut considérée comme un point majeur de l'originalité du projet (voir section « appréciation de l'originalité du projet »).

#### *A.3.6 Appréciation du contenu*

Deux informations étaient recherchées par l'auteure en termes d'appréciation du contenu : l'approfondissement de la connaissance du Mali sur le plan culturel, mais aussi la compréhension des liens qui unissaient les différents mondes.

Concernant l'approfondissement des connaissances sur le Mali, 8 personnes sur 16 ont affirmé avoir approfondi leurs connaissances, ce qui représente un bon résultat en considérant que la totalité des personnes vivaient au Mali lors de l'enquête. Cette question était posée pour connaître la profondeur et la qualité du contenu. Cette section confirme donc que les éléments culturels apportés ne sont pas des éléments que l'on découvre en surface après peu de temps au Mali, mais qu'il s'agit bien d'éléments plus profonds de la culture.

Huit personnes enquêtées ont affirmé avoir décelé des liens entre les mondes et les personnages. Parmi ces liens figurent le plus fréquemment la notion de la religion et la notion de l'artisanat chez les Touaregs. Viennent par la suite les notions de métiers, d'architecture, de culture sub-saharienne et finalement d'autres liens tels que la tradition, les croyances et l'histoire.

#### *A.3.7 Implication émotionnelle*

Neuf enquêtés sur seize affirment avoir été impliqué émotionnellement dans ce documentaire. Cet aspect était important pour l'auteure car l'approche communicationnelle est basée sur la capacité du documentaire à faire naître des émotions chez les utilisateurs.

Parmi ceux qui affirment avoir été impliqué émotionnellement, le sentiment de curiosité prédominait, suivi du sentiment de surprise et de celui de l'appel au voyage. Ont également été répertoriés des sentiments tels que l'étonnement, le suspense et la sérénité. À la lumière de l'intention de l'auteur, les commentaires les plus intéressants sont les suivants : le sentiment qualifié comme étant une « réflexion sur ma vie en comparaison à celle des autres », celui d'avoir été « impressionné par la richesse culturelle des peuples » et celui d'« humanité ». Ces sentiments démontrent que les personnes ont réellement pris le temps de se superposer aux vécus des personnages et d'engager une réflexion comparative des conditions humaines, ce qui pour l'auteure est un élément primordial pour une appréciation plus poussée du documentaire.

Cependant, une émotion citée par une personne, mais ressentie par plusieurs autres (en se fiant aux commentaires généraux) n'était pas du tout recherchée par l'auteur : le sentiment de frustration face aux difficultés de navigation.

#### *A.3.8 Rencontre avec les personnages*

L'auteure cherchait à évaluer quatre aspects de la qualité des rencontres avec les personnages : l'aspect de la clarté de la version française des récits de vie, de la clarté des sujets abordés, l'intimité de ces rencontres et les traces qu'ils laissent dans la mémoire des utilisateurs.

La majorité évaluent la clarté du français comme étant moyenne. Il en est de même concernant la clarté des sujets abordés par les personnages.

Sept des seize personnes enquêtées affirment ne pas avoir fait des rencontres intimes avec les personnages, ce qui donne un résultat insatisfaisant selon l'auteure. Cependant, les traces que laissent ces rencontres dans la mémoire des utilisateurs ne sont pas négligeables. Ces traces étaient recensées par la question suivante : « Quels personnages avez-vous rencontré et quels souvenirs gardez-vous d'eux et de ce qu'ils vous ont partagé comme information ? ». Le personnage ayant le plus marqué les utilisateurs est le Touareg nommé Assadeck et les traces laissées chez les personnes qui l'ont soulevé sont : « son déracinement à Bamako », « le Touareg qui veut préserver sa tradition », « celui qui explique comment sa vie est simple [...] », cette plus grande simplicité qui amène un réel sens de liberté qui rend plus belle son identité, celle qu'il perd petit à petit à



Bamako » et « le Touareg épris de liberté ». Il faut cependant mettre en perspective le fait que le Touareg nommé Assadeck est le personnage qui a été le plus fréquemment rencontré (par 9 personnes), les trois autres ayant été rencontrés par 7 enquêtés.

Le personnage de la maison des artisans de Gao, d'ethnie touareg lui aussi, est le second personnage le plus cités. Les enquêtés retiennent les éléments suivants de son récit de vie : « il justifie le voile sur la bouche », « il parle de sa famille », « des Touaregs, personnes très profondes et d'une culture intacte » et « la vie des hommes et des femmes dans le métier ».

Le personnage de l'ethnie songhaï, qui traite de la religion, a été fréquemment cité, mais les témoins ont été très brefs quant aux éléments retenus de son récit et mentionnent simplement : « l'homme qui parle de mariage » ou « le professeur de religion ».

Bien que le chasseur des pays dogon traitant des cauris (coquillages blancs) ait été rencontré par le même nombre de personnes que les deux précédents, il semble que son récit de vie a eu moins d'impact car seulement deux personnes l'ont évoqué. En revanche, l'appréciation de son récit est rehaussée lorsque les personnes découvraient le jeu de coquillages suivant son témoignage, comme le souligne une des remarques : « *C'est le témoignage que j'ai le plus aimé car le sujet [des coquillages] m'intéresse* ». Il est à noter que la qualité sonore de ce témoignage était plus faible que les autres, ce qui peut avoir été à la source d'une rétention plus limitée de son récit.

#### A.3.9. Compréhension de l'intention de l'auteur

La question suivante : « Comment décririez-vous le projet dans vos propres mots en quelques lignes ? » ainsi que « Si vous aviez à décrire le projet en deux mots, quels mots utiliseriez-vous ? » a permis à l'auteur de déceler la compréhension globale du groupe témoin et de soulever les deux aspects les plus marquants de cette exploration. Parmi les mots-clefs les plus souvent cités figurent « original » et « culture », puis « Mali », « interactif » et « frustration ». La plupart des interacteurs ont compris qu'il s'agissait d'un voyage dans la culture malienne. Certains soulèvent l'aspect intime, honnête, profond et subjectif de ce voyage, témoignant de la portée émotionnelle du projet.

#### A.3.10 Originalité du projet

La totalité des répondants ont trouvé le projet original. Les raisons énumérées qui justifient leur opinion sont diverses mais reposent sur six piliers principaux : l'aspect interactif, le graphisme, la navigation, la profondeur, le sujet et l'approche du projet.

#### A.3.11 Autres commentaires

Voici une liste des forces et faiblesses les plus fréquemment soulevées par les personnes enquêtées :

Forces	Faiblesses
+L'esthétique visuelle du projet	✘ L'accès difficile à l'information
+La qualité sonore	✘ L'inconsistance de la navigation
+L'ambiance générale	✘ Le mauvais contrôle de la navigation
+La diversité de la culture représentée	✘ Le côté sombre des quelques sonorités
+L'incitation à découvrir plus sur le Mali,	✘ Le manque de vue d'ensemble du projet
l'appel de la curiosité que le documentaire	✘ L'impression de rater des éléments
provoque	✘ Le manque de textes écrits de façon
+La fidélité, l'honnêteté du documentaire	général qui situerait l'interacteur
+Le cheminement dans le Mali à travers	✘ Le manque de visuel lors des témoignages
l'image	
+Le fait de pouvoir évoluer à notre rythme	
+L'originalité du projet	

## V. RETOUR CRITIQUE SUR L'ÉVALUATION

L'évaluation du prototype a été une étape-phare pour la réalisation du documentaire interactif. L'enquête a permis d'identifier les faiblesses du projet et d'envisager des solutions à ces dernières. L'enquête a accordé une occasion à l'auteure de redécouvrir son projet, de s'en détacher pour mieux l'améliorer. Cette enquête a également permis de voir la versatilité et la malléabilité du projet entre les mains d'individus ayant un comportement totalement différent face à l'outil informatique que celui de l'auteure. Il est important de noter que le groupe-témoin s'est réellement impliqué dans l'expérimentation du prototype, ce qui a favorisé le succès de cette enquête.

Toutefois, le protocole d'enquête comportait des limites méthodologiques. Tout d'abord, le fait que l'auteure observait l'exploration du prototype par les personnes a dû influencer leurs réactions et plus particulièrement leur temps de navigation. Se sentant observées, les personnes étaient possiblement portées à faire durer leur exploration un peu plus longtemps que si elles avaient été seules. Comme seconde limite, le prototype n'a pu être testé uniquement sur un échantillon de personnes connaissant déjà le Mali, alors que ces derniers ne représentent pas le groupe-cible principal du projet. Cependant, ce groupe permettait d'obtenir un œil plus critique concernant le contenu du documentaire. Face à l'impossibilité de mettre en place des alternatives à ces deux limites, elles ont été maintenues par l'auteure et ont été pris en compte dans l'évaluation.

En conclusion, bien que l'enquête ait soulevé des faiblesses au documentaire, l'important est qu'elle a permis d'envisager avec assurance des améliorations réalistes à apporter. Les grandes forces qui ont été dégagées par l'enquête ont confirmé la validité de la présente recherche sur la réalisation d'un documentaire interactif à caractère poétique.

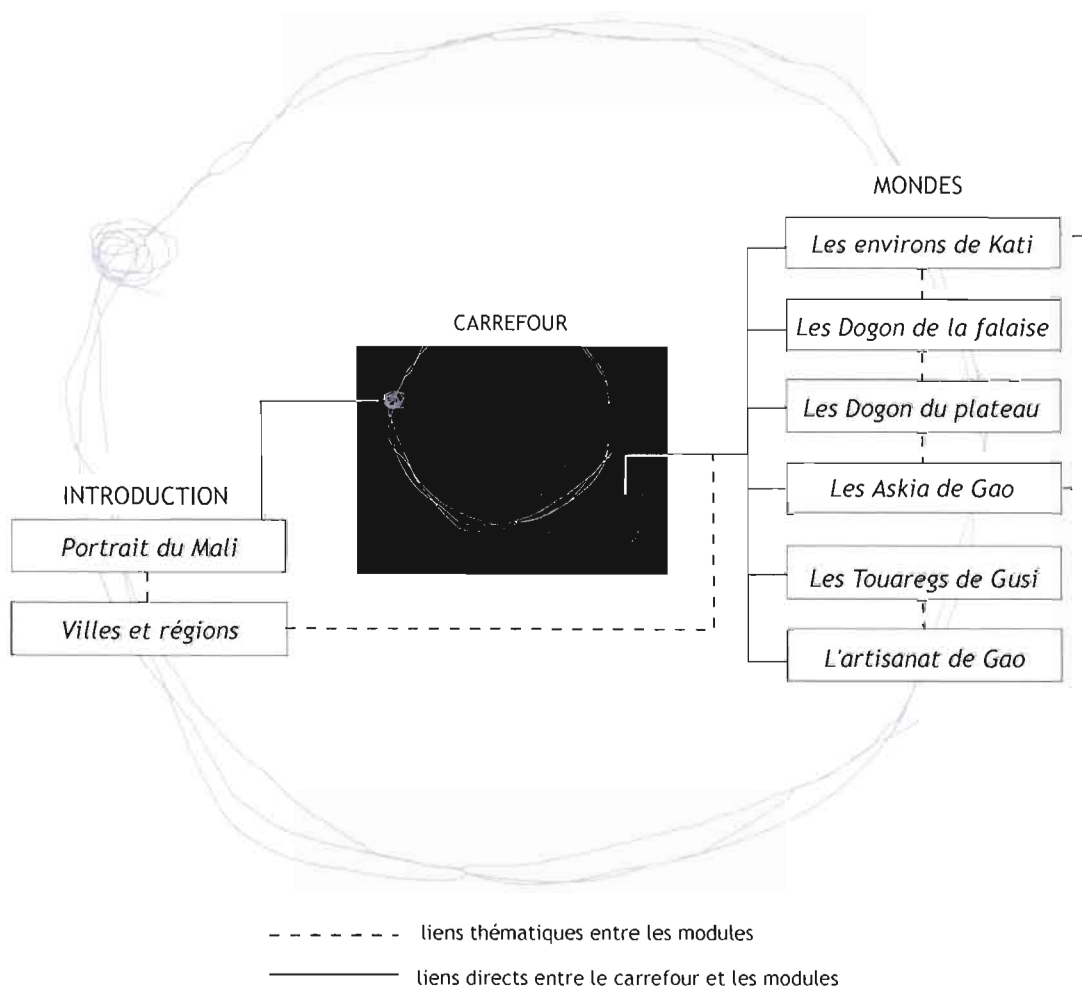


## APPENDICE B

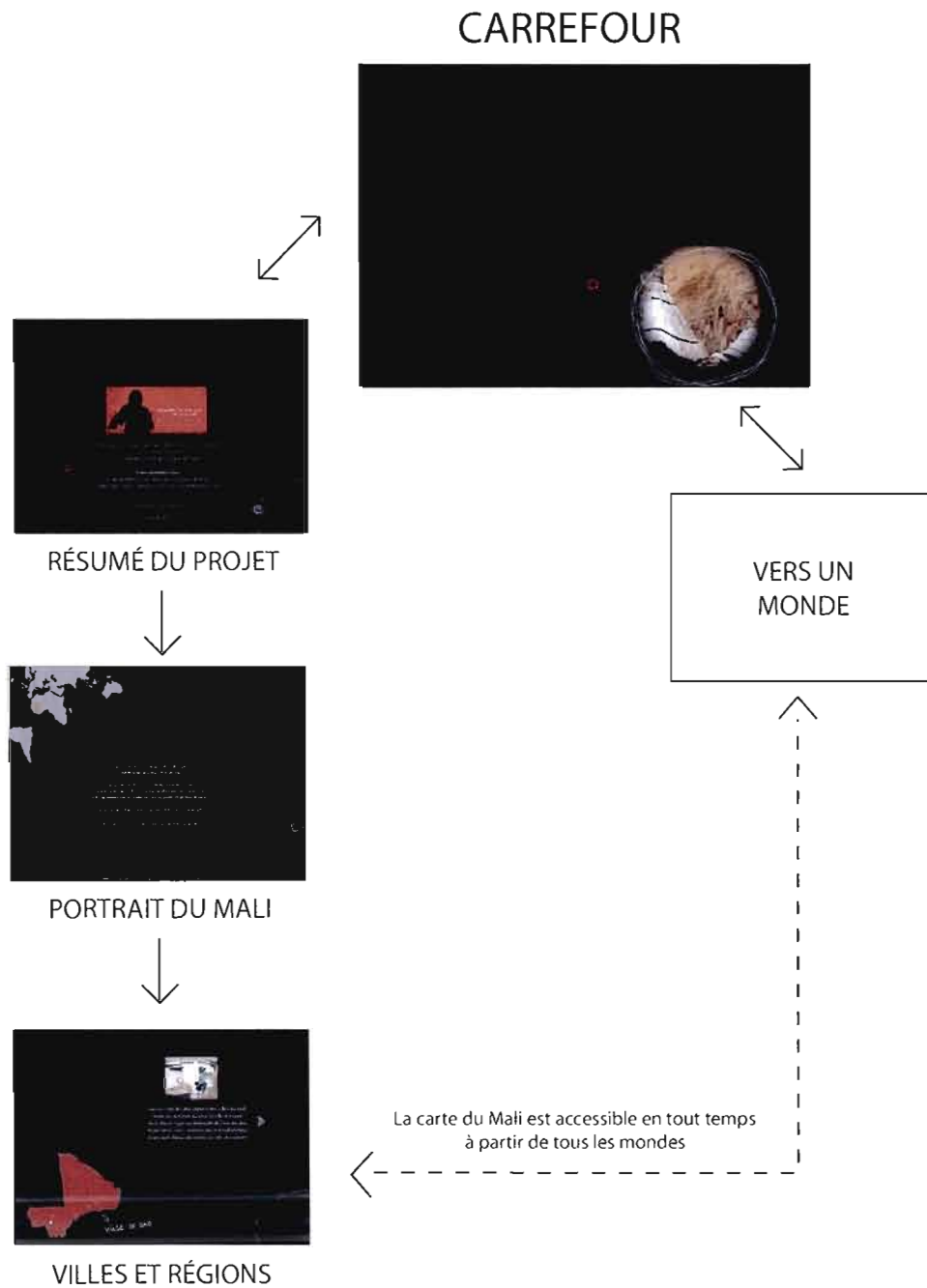
### CARTOGRAPHIE DU PROJET

Figure		Page
B.1	Cartographie globale du projet	48
B.2	Module d'introduction	49
B.3	Monde des environs de Kati	50
B.4	Monde des Dogon de la falaise	51
B.5	Monde des Dogon du plateau	52
B.6	Monde des Askia	53
B.7	Monde des Touaregs de Gusi	54
B.8	Monde de l'artisanat de Gao	55

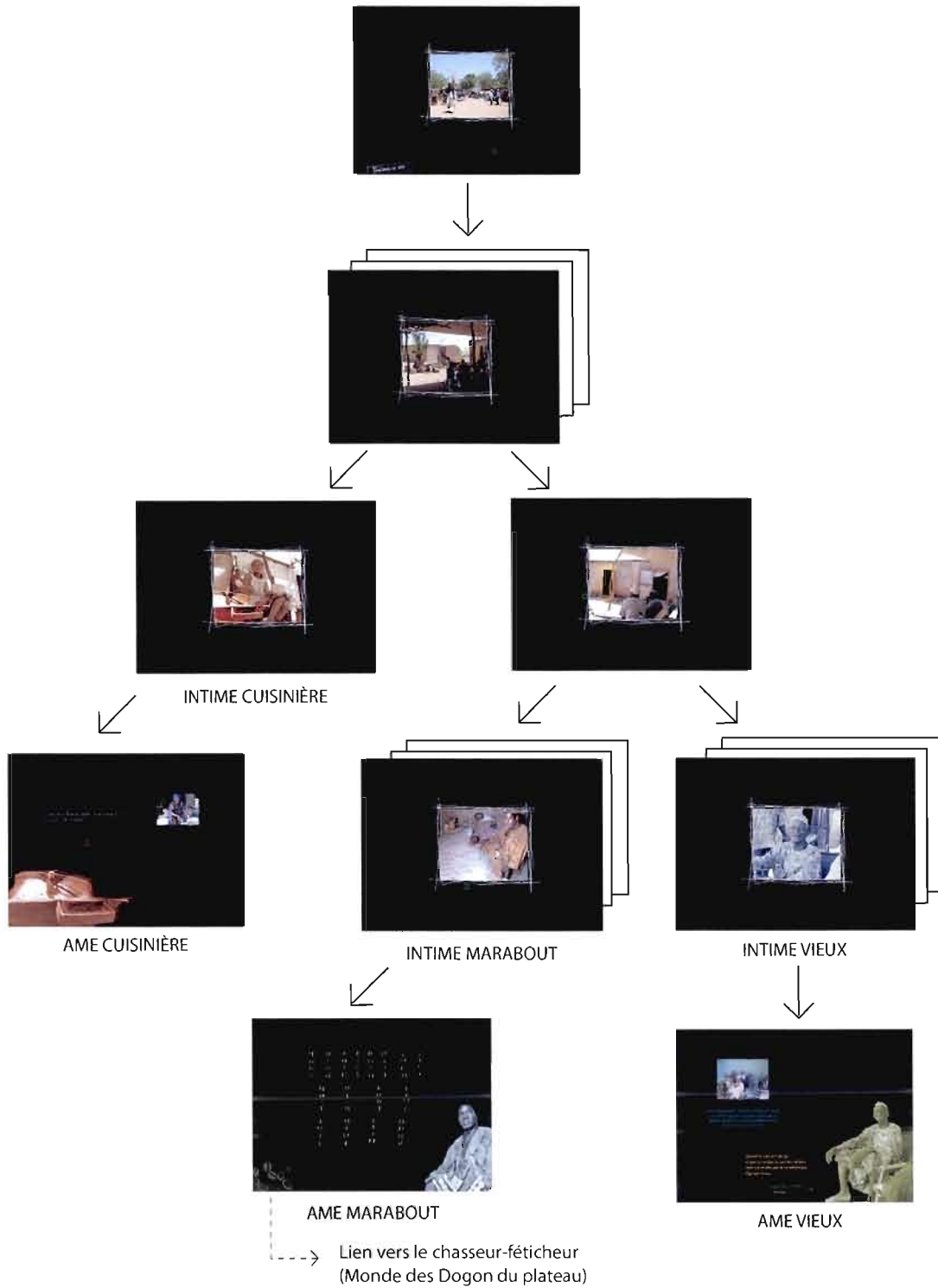
## B.1 Cartographie globale du projet



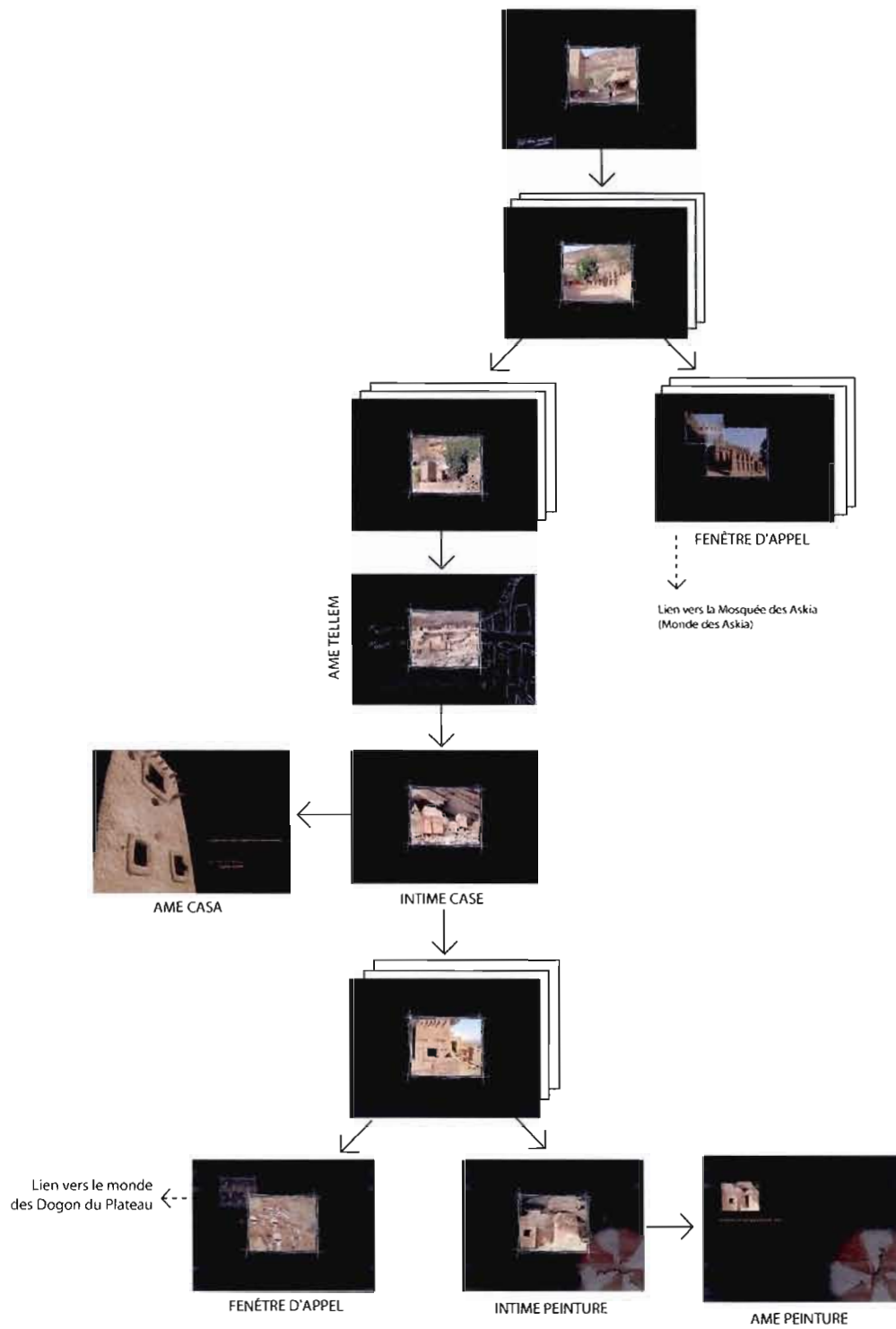
## B.2 Module d'introduction



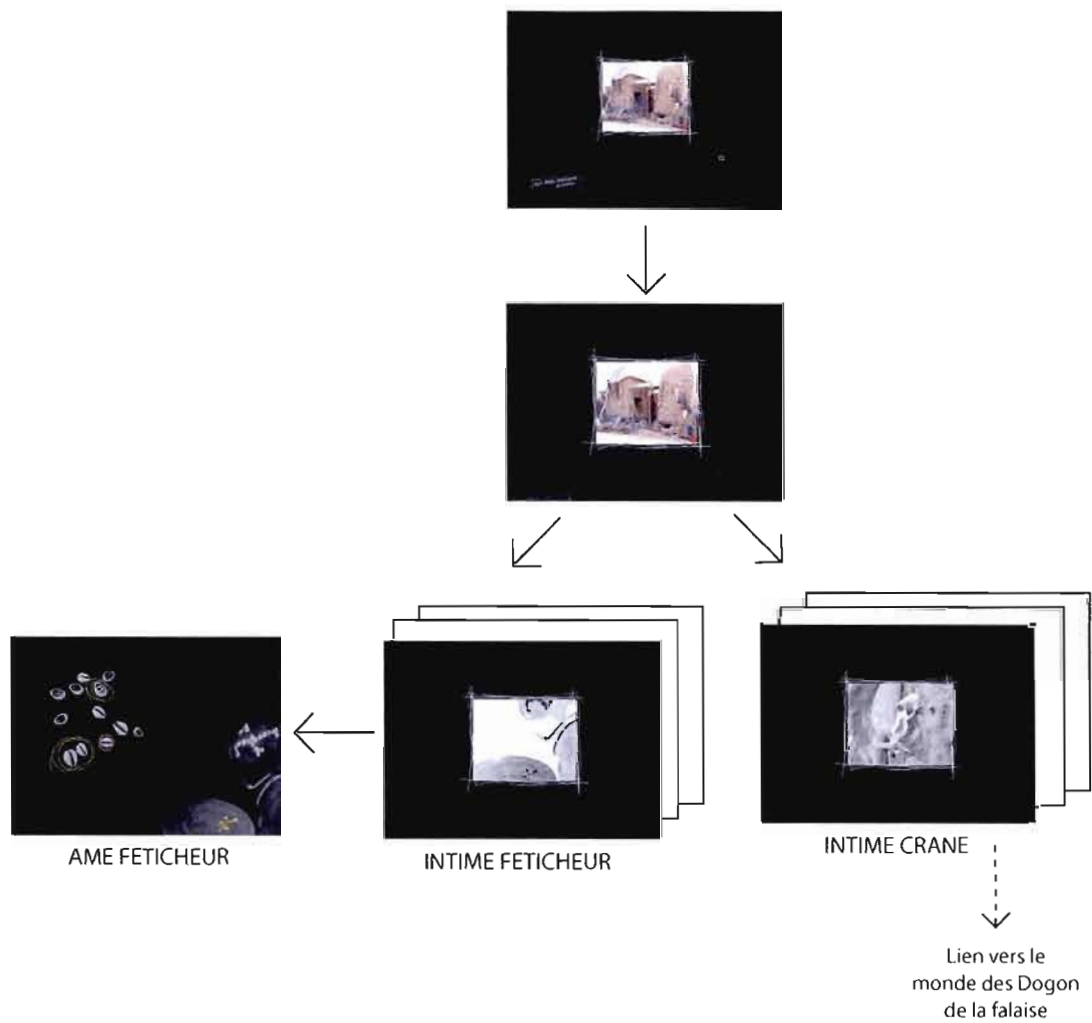
### B.3 Monde des environs de Kati



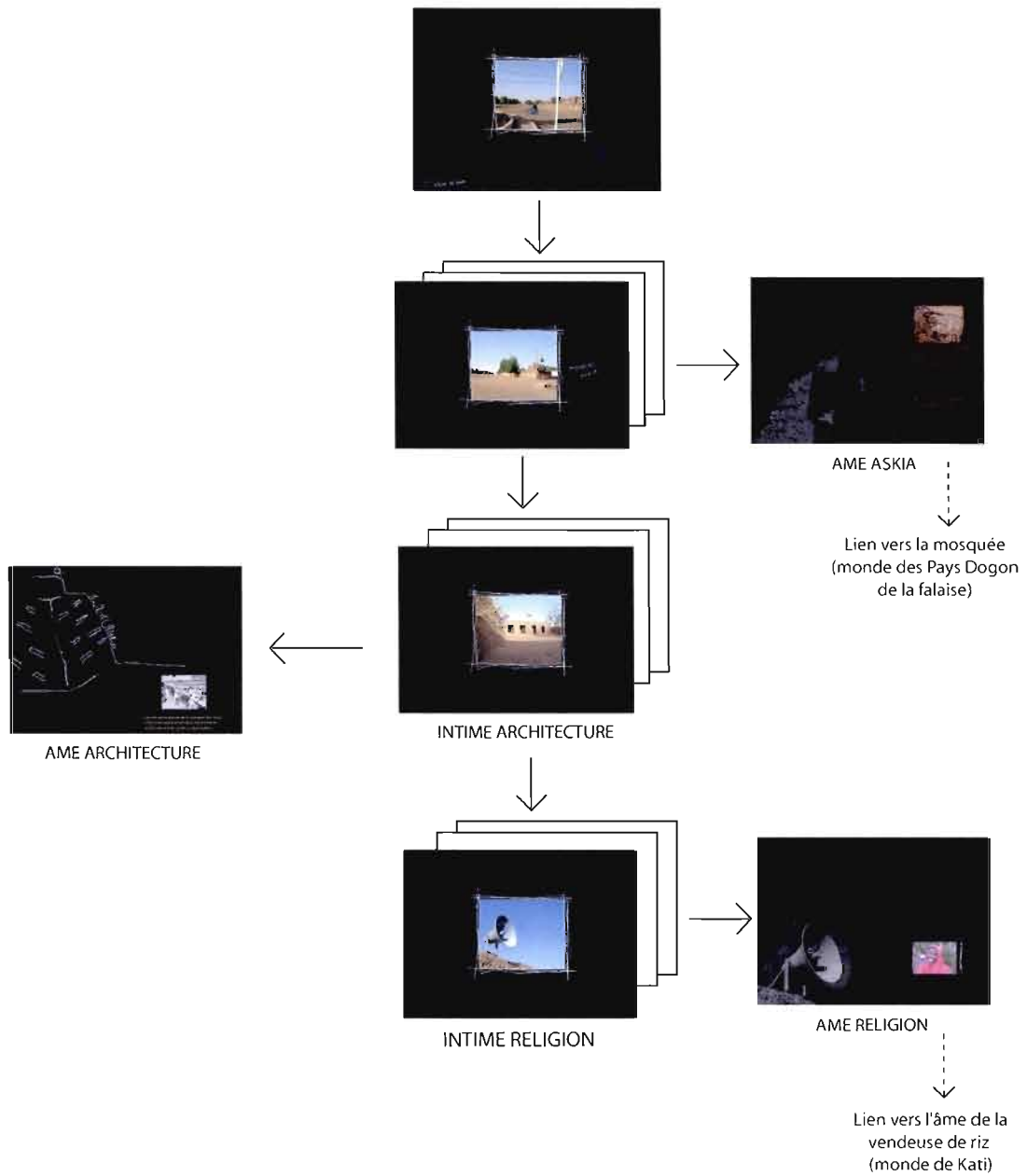
#### B.4 Monde des Dogon de la falaise



## B.5 Monde des Dogon du plateau

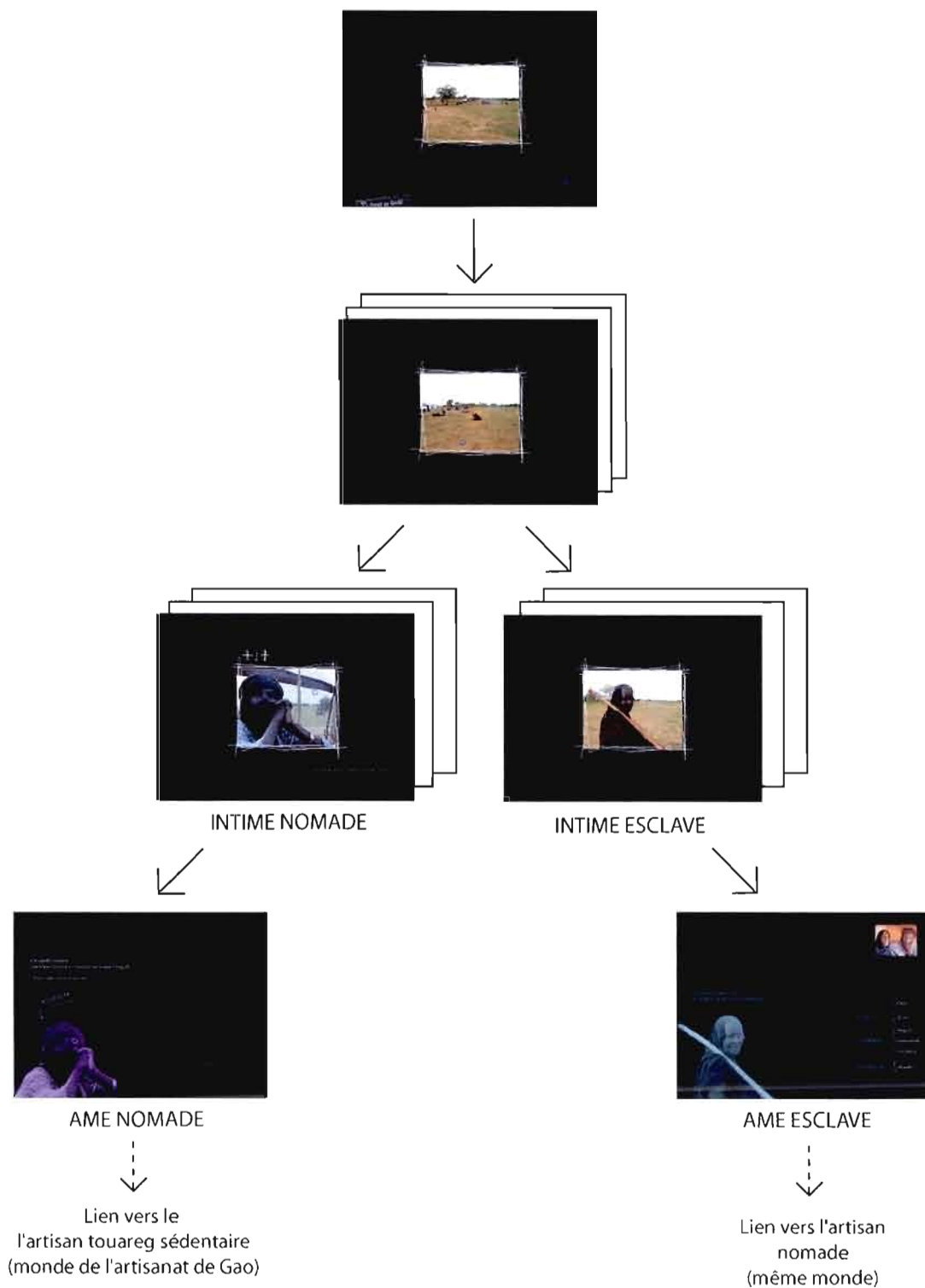


## B.6 Monde des Askia





### B.7 Monde de Gusi



## B.8 Monde de l'artisanat de Gao

